HRA V ŠACHY

NÁVOD KU HŘE PRAKTICKÉ PRO
::: ZAČÁTEČNÍKY :::

NAPSAL JAN KOTRČ

S ČETNÝMI DIAGRAMY

VÍDEŇ 1911.

Nákladem vlastním. — Tiskem Lidové knihtiskárny Malý a spol. (kom. spol.)
Vídeň V., Margaretenplatz 7.



ŠACHOVNICE.

Partie šachová, o kterouž nám se zde jedná v prvé řadě, je zápasem dvou soupeřů na omezeném bojišti — šachovnici. Každý velí malému voji o šestnácti kamenech, jichž pohyby, čili tak zvané tahy se konají dle určitých pravidel. Důmyslnější hráč vítězí. Rozhoduje zde duševní převaha kromě nutného cviku a píle. Proto byla hra šachová od dávných dob oblíbenou zábavou bystrých duchů a stává se znenáhla měřítkem intelligence jednotlivce i národů.

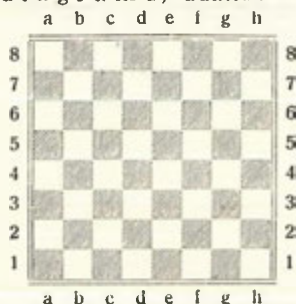
Šachovnice, buď dřevěná neb plátěná, je čtverec na 64 polí rozdělený. Jednotlivá pole jsou různě zbarvena, obyčejně bíle a černě, rovněž tak kameny. Obyčejně dostačí čtverec o 32 cm., tedy jednotlivé pole 4 cm. ve čtverci. Klubovní šachovnice jsou nejvhodnější ve čtverci o 40 cm., tedy pole jednotlivá o pěti cm. ve čtverci. Šachovnici si může každý snadno sám zhotoviti; v prodeji stojí plátěné — nejlépe žlutavě a hnědě zbarvené — asi dvě koruny.

Jest ustáleným zvykem položit šachovnici tak, aby každý hráč měl po levé ruce tmavé (černé) pole rohové.

NOTACE.

Kdo chce přehrávati partie hrané a sledovati vůbec hru dle knih, časopisů a rubrik, musí znáti označení polí čili notaci šachovou. Jest velmi jednoduchá. Vodorovné řady označeny jsou číslicemi, kolmé

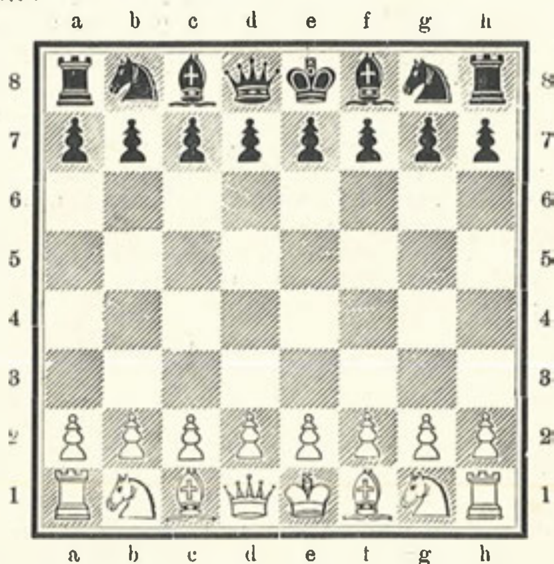
sloupce písmenami, jak v následujícím znázornění šachovnice (t. zv. diagramu) udáno.



Každé pole jest přesně určeno svým sloupcem a řadou, na př. a1 značí levý dolní roh, h8 pravý hoření roh atd.

Na šachovnici rozestaví se oba nepřátelské tábory, sestávající ze šestnácti kamenů s každé strany. Z těchto šestnácti je osm pěšců, dvě věže, dva jezdci, dva střelci, dáma a král.

Původní posice všech kamenů před začátkem boje jest tato:



Tato začáteční posice je ustálená, z jiné se nevychází. Tu a tam činěny byly pokusy změnit rozestavení figur (staré tabiaty, Mongredienovo postavení a jiné), jsou ale bezvýznamny.

První podmínkou jest tedy správné postavení šachovnice (s černým rohovým polem po levé ruce) a správné postavení kamenů. V řadě druhé a v řadě sedmé jsou **pěšci** ♙ ♟, bílí na polích a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2, černí na a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7. Mluvíme o bílém pěšci, a2 neb b2, neb černém a7, b7 atd. V řadě první a poslední jsou **figury** umístěny a sice v rozích **věže** ♖ ♜ (tedy původně na a1, h1 bílé, na a8, h8 černé věže), vedle věží stojí **jezdci** ♘ ♞ (tedy původně na b1, g1 bílí, na b8 a g8 černí jezdci), vedle těchto **střelci** ♗ ♝ (tedy původně na c1, f1 bílí, na c8, f8 černí střelci), uprostřed pak **dámy** ♕ ♛ a **králové** ♔ ♚ (tedy na d1 bílá a na d8 černá dáma, na e1 bílý a na e8 černý král). Posici dámy a krále snadno si zapamatujeme dle pravidla, že dáma stojí na poli své barvy, tedy bílá na bílém, černá na černém poli, králové na různých barvách.

Kameny (také povšechně figury) šachové možno dosti levně koupiti. Při koupi třeba třeba dbáti vhodného tvaru. Tak zv. francouzské točené figury (štíhlé a nepřehledné) nejsou praktické, vadí rozhledu; nejlepší jsou kromě drahých stauntonek, české klubovky, modelované sochařem B. Šnirchem, a nyní běžný vkusný typ klubovní.

ZAHÁJENÍ HRY.

Když oba hráči zasedli k šachovnici řádně položené a rozestavili správně své tábory, **losují o tom, kdo má začíti hru** (o právo prvního tahu, neb také o barvu, t. j. komu připadnou kameny bílé). Losuje se takto: Jeden z hráčů vezme do každé ruky pěšce jiné barvy a nechá soupeři, který neví, v které ruce která barva se nachází, volbu. Komu připadl bílý pěšec, má bílé kameny a začíná hru. Učiní první svůj tah, načež odpoví soupeř svým tahem, na to přichází na řadu zase bílý, pak černý atd. Tahy se tedy střídají. **Tahem** zove se posunutí kamene s pole, na němž je právě umístěn, na jiné pole, na které dle pravidel o chodu figury té může jíti. Postavením na

pole nové je tah ukončen a řada přichází na soupeře. Tah učiněný nelze vzíti zpět, leč tehdy, příčí-li se jiným pravidlům hry, jak později seznáme. Již začátečník musí sobě uvědomiti pravidlo to, jež v šachu tak přísně zavedeno, že i jen dotknutou figurou vlastní (jsme-li na tahu), musíme táhnouti. Dotknuto — hráno (pièce touchée — pièce jouée, (čti: piés tušé, piés žué.) Kdo dříve, než se dotknul svého kamene, podotkne „opravuji" (j'adoube, (čti: žadub), je omluven a může hráti kamenem jiným. Pravidlo dotknuto — hráno vztahuje se i na kameny soupeřovy, to jest, jsme nuceni vzíti kámen soupeřův, jehož jsme se dotknuli. Předpokládá se ovšem, že hráč se neomluvil („opravuji"), aneb že figuru tu nemůže vubec bráti nèkterou svou figurou.

CHOD ŠACHOVÝCH KAMENŮ.

Důkladná znalost chodu všech kamenů šachových jest nezbytným základem, abecedou šachové hry. Ze zkušenosti víme, že jsou také „šachisté", kteří ani tyto základy přesně neznají, jimž na příklad braní mimochodem nebo rocháda a pravidla jí se týkající nejsou jasny.

Vyjdeme z původní posice před začátkem hry (viz diagram str. 4.). Jak později seznáme, nemůže z původní posice této kromě jezdců žádná figura táhnouti, poněvadž jim stojí v cestě předvoj pěšců. Přirozeno tedy, že hru začínají s obou stran pěšci, aby uvolnili dráhu figurám, zprvu hlavně střelcům a dámě, jakož i aby se umístili ve středu, kde výhodné mají působiště.

PĚŠEC.

Všichni pěšci — s obou stran — mají týž chod, a jsou tedy absolutně vzato stejné hodnoty. Seznáme později, že síla pěšců poměrně přece se různí, klesajíc od středu k okraji, jako mužstvo přímo v boji se nacházející větší má význam, než vzdálenější reserva.

Pěšci jdou přímo vpřed (nikdy do zadu, na rozdíl od všech figur), o jedno pole. Stojí-li ale

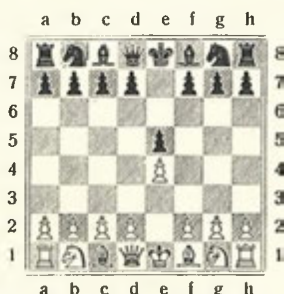
dosud na původním svém poli (na druhé neb sedmé řadě), pak mohou (dle libosti hráče) postoupiti o dvě pole. Tohoto práva používá se také skorem bez výjimky v prvních tazích.

Obyčejně začínáme hru pěšci takto:

1. e2—e4 (čti: 1. tah, pěšec e2 postoupí na e4) aneb 1. d2—d4 (čti: 1. tah, pěšec d2 postoupí na pole d4), aneb v řídkých případech 1. c2—c4, aneb 1. f2—f4. Pouze o jedno pole hned v prvním tahu postupuje se jedině pěšcem b neb g, někdy pěšcem d, tedy 1. b2—b3 1. g2—g3, neb 1. d2—d3.

Totéž platí o prvních protitazích černého, i tu je patrně nejprospěšnějším postup pěšců o dvě pole. Veliká většina všech partií hraných začíná tudíž takto:

1. e2—e4 e7—e5 (čti: 1. tah bílého, pěšec e2 jde na e4, protitah černého, pěšec e7 jde na e5). Všecky partie o tomto začátku zovou se **otevřené hry** (viz diagram).



Základní posice her otevřených (volných)

Krátce lze formulovat pohyb pěšců takto: Pěšci jdou přímo ku předu a berou šikmo vpřed.

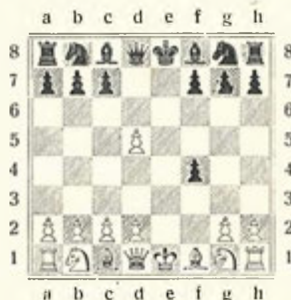
Vzetí nepřátelského kamene vůbec, je samo o sobě tahem a děje se tím způsobem, že se odstraní nepřátelský kámen se šachovnice a na jeho místo postaví se vlastní kámen. Pravidlo to platí pro všecky kameny, figury i pěšce. Ku vysvětlení předpokládáme další tahy bílého a černého a sice (po 1. e2—e4 e7—e5) 2. f2—f4 d7—d5.

Nastala tato posice:



Základní posice gambitu Falkbeerova.

Bílý je na tahu a má volbu (přihlížíme-li pouze ku postouplým pěšcům na e4 a f4) trojí: buď vzíti pěšce černého na d5, na jehož místo postaví svého pěšce z e4, neb vzíti pěšce e5 na jehož místo dosadí svého pěšce z f4, aneb postoupiti pěšcem z f4 na pole f5 (nikoliv na f6, ježto pěšec f4 nestojí již na původním svém poli a nemá už práva chodu o dvě pole). Pěšec e4 nemůže postoupiti na e5, poněvadž pole to obsazeno je černým pěšcem. Bílý se rozhodl na příklad ku 3. e4×d5, černý odpoví na příklad rovněž braním pěšce, tedy 3. . . . e5×f4 i nastane tato posice:



Pěšec je v mnohém ohledu nejzajímavějším kamenem šachovým. Jednak různí se od všech ostatních, jak jsme seznali, zásadně tím, že j i n a k b e r e n e ž p o s t u p u j e, kdežto všecky ostatní figury berou ve směru svého chodu. Dále n e m ů ž e n i k d y t á h n o u t i z p ě t,

kdežto každá jiná figura může libovolně ku předu neb zpět jíti. Ku zvláštnostem těmto přistupuje známé nám již právo pěšců postoupiti z původního svého pole o dvě pole. Kromě uvedeného dodává pohybu pěšců zvláštního půvabu braní mimochodem (en passant) a přeměna v libovolnou figuru (kromě krále), dosáhne-li pěšec poslední řady, to jest původní řady soupeřovy (tedy bílý pěšec řady osmé, černý pěšec řady první). Ku vysvětlení **braní mimochodem** pozorujeme následující posici v diagramu, vzniknuvší po tazích 1. e2—e4 e7—e6 (čti: 1 tah, bílý pěšec postoupí s pole e2 na pole e4, černý pěšec s pole e7 na pole e6). Začátek ten karakterisuje t. zv. francouzskou hru, dosti často užívanou. Nejlepší druhý tah bílého jest 2. d2—d4, k účelu svému ale předpokládáme, že bílý místo toho postoupí pěšcem na e5, tedy 2. e4—e5. Černý nechť odvětí 2. . . . d7—d5. Tím vznikla tato posice:



Steinitzovo pokračování (2. e4—e5) ve hře francouzské.

Bílý může nyní pokračovat kterýmkoliv pěšcem (na př. 3. d2—d4) neb figurou. Pěšec e5 je zdánlivě nehybným, nemůže ku předu, poněvadž má v cestě pěšce černého na e6, bráti by mohl dle známého nám již pravidla pouze kámen nepřátelský buď na d6 neb f6 stojící, na polích těch není ale žádného kamene. Pěšec e5 může však přece bráti, a sice černého pěšce d5, tak, jakoby ten byl postoupil pouze o jedno pole na d6. Tedy 3. . . . e5×d6 e. p. (čti: 3. tah, bílý pěšec e5 bere pěšce d6 mimochodem).

Postavení po vzetí mimochodem jest toto:

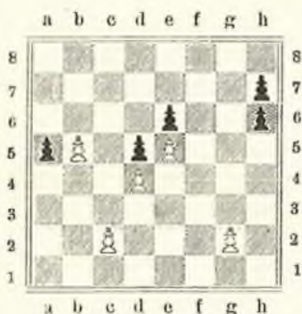


Zřejmo, že jedině pěšci bílí, stojící na páté řadě, mohou práva toho použíti, a černí pěšci, stojící na řadě čtvrté (tedy bílí pěšci, stojící na a5, b5, c5, d5, e5, f5, g5, h5, černí pěšci, stojící na a4, b4, c4, d4, e4, f4, g4, h4), když nepřátelský pěšec postoupil s původního stanoviska o dvě pole. Právo braní mimochodem není však příkazem. Můžeme pěšce vzíti en passant, aneb táhnouti libovolně jinak (figurou či pěšcem) když jsme ale práva toho nepoužili ihned, vzdáváme se ho jaksi dobrovolně a nesmíme na př. v našem případě pěšce d5 nikdy později vzíti (ve čtvrtém neb dalším tahu) svým pěšcem e5.

Proměna pěšců. Dosáhne-li pěšec — buď postupem přímým, neb braním, neb spojením obou pohybů — původní řady nepřátelské, promění se v kteroukoliv figuru své barvy, vyjma krále. Pěšcem zůstati nesmí. Bílý pěšec promění se tedy na řadě osmé, černý na řadě první. Proměnou ve figuru dle libosti hráče nabývá pěšec náhle velké síly a rozhoduje často osud partie. Začátečník již nyní pochopí význam pěšců i snahu hráče, uvolniti pěšcům svým dráhu, aby dosáhnouti mohli posledního pole. Převaha jediného pěšce stačí mnohdy ku vítězství, každý jednotlivý může mít skvělou budoucnost.

Některé názvy dlužno si zapamatovati. (Viz diagram na příští stránce.)

Pěšci d4, e5, rovněž d5, e6 jsou pěšci střední, zovou se zároveň pěšci spojenými, dolení kryje hořejšího (pěšec d4 kryje pěšce e5, což znamená, vezme-li soupeř tohoto pěšce — figurou neb pěšcem — pak pěšec d4 bere na e5 dotyčný kámen soupeřův; podobně kryje pěšec e6 pěšce d5).



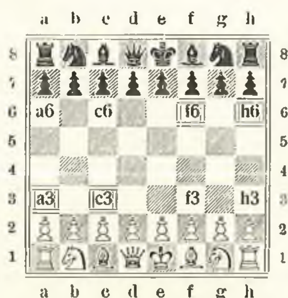
Pěšci h6, h7 jsou k r a j n í pěšci, mimo toho z d v o-j e n í (dvojpěšec). Nekryjí se vzájemně a jsou proto slabší pěšců spojených.

Pěšci a5 a b5 jsou v o l n i, nemají v cestě žádného nepřátelského pěšce. Žádný z ostatních pěšců na diagramu není volným, d4, c5, e6, d5 jsou vůbec nehybní, sklínovaní, pěšci c2, g2 neb h6 při postupu mohou býti vzati pěšcem nepřátelským na vedlejším sloupci stojícím.

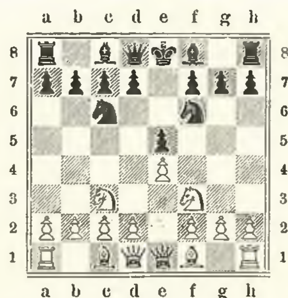
Za pěšci sleduje vývoj, čili strategické rozestavení figur, jichž chod nyní hodláme vysvětliti. Pohyb všech figur se snadně zapamatuje, pouze skok jezdce činí začátečníkům větší obtíže. Poněvadž však ve většině partií, hlavně u volných her (1. e2—e4 e7—e5) bílý vyvíjí jezdce hned v druhém tahu, začínáme s vysvětlením jeho chodu.

JEZDEC.

Každý hráč má dva jezdce, z nichž jezdci na sloupci b (b1, b8) zovou se také jezdci dámskými, jezdci na sloupci g (g1, g8) jezdci královými. Pojmenování to má zejména významu v notaci popisné, obvyklé dosud u Angličanů a Francouzů, kdežto u naší t. zv. algebraické notace mluvíme prostě o jezdci b1, g1 neb b8, g8. N a r o z d í l o d v š e c h o s t a t n í c h f i g u r i p ě š c ů nevadí chodu jezdce kameny bezprostředně kolem stojící, jest proto také j e d i n o u f i g u r k o u, která z původní posice může táhnouti. Ku snadnějšímu pochopení všimněme si opět základního rozestavení obou táborů před začetím boje.



Z tohoto postavení mohou všichni pěšci jíti — buď o jedno nebo dvě pole — v před, z figur ale pouze jezdec se může hnouti, a sice jezdec b1 na pole a3 neb c3, jezdec g1 na f3 neb h3. Podobně černí jezdci s b8 na pole a6 neb c6, s g8 na pole f6 neb h6. Předpokládáme obyčejný začátek volných (otevřených her) 1. e2—e4 e7—e5 a dále vývin jezdců, jak naznačeno na pole c3, f3, c6, f6. Tím vznikla posice, jež skutečně je dobrým, dosti často užívaným vývojem (otevřením), tak zvaná hra čtyř jezdců.

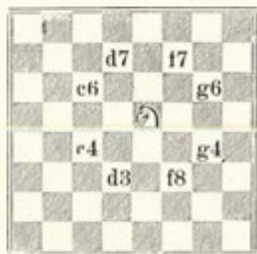


Základní posice hry čtyř jezdců.

Seznáváme, že jezdci přeskočili v cestě stojící pěšce (n. př. jezdec b1 pěšce b2, c2), dále že skočili na pole opačné barvy původního svého pole (tedy n. př. jezdec g1, stojící původně na poli černém, umístil se na poli bílém). Jak dále vidno, jde jezdec na třetí pole od svého původního, nikoliv však na pole třetí kolmo neb vodorovně neb diagonálně ležící (kdež by přišel na pole své barvy, n. př. b3, d3), nýbrž na poli, ležícím mezi

nimi. Mohl by tedy jezdec b1 také na d2, kdyby na poli tom nestál již vlastní kámen. Nejlépe vysvětlí chod následující diagram, v němž označena jsou všecka pole, na která jezdec s pole e5 n. př. může skočiti (růžice jezdcova).

Kdyby na polích těch stály kameny nepřátelské, pak může jezdec kterýkoliv vzíti. Stojí-li na některém poli ale kámen vlastní, pak jest toto pole jezdci ovšem nepřístupno.



Častý začátek (otevření), v němž hned v druhém tahu se vyvíjí bílý i černý jezdec, jest tak zvaná *ruská hra*, hra volná, vzniknuvší po tazích 1. e2—e4 e7—e5. 2. Jg1—f3 Jg8—f6. Postavení znázorňujeme v diagramu.



Základní posice ruské hry

Dle vysvětleného chodu mohl by nyní bílý jezdec s pole f3 (bílé) jíti na černá pole své růžice, tedy na d4, na e5 (kde zároveň bere černého pěšce e5), na g5, na h4 aneb konečně zpět na g1 (poněvadž figury *na rozdíl od pěšců* mohou jíti také nazpět). Pole d2 e1 a h2, v růžici ležící, obsazena jsou vlastními kameny a tudíž nepřístupná. Podobně může černý jezdec — jsa na tahu — buď sko-

čiti na pole d5, neb vzíti pěšce bílého na e4, neb jíti na g4, neb na h5, neb konečně nazpět na g8. Všecka tato pole, na která jezdec může jíti, jsou figurou tou ovládána. Pěšec e5 jest ohrožen (útočen) jezdcem bílým, pěšce e4 ohrožuje černý jezdec. Skutečně také nejlepší 3. tah bílého je vzetí pěšce, tedy 3. Jf3×e5 (× značí braní), a černý může také odvetou vzíti pěšce e4.

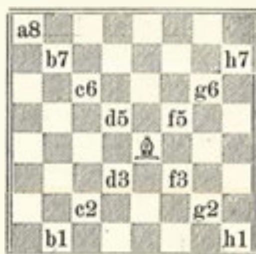
Postavení po vzájemném vzetí pěšců jezdci jest toto:



Přistupujeme ku vysvětlení chodu další figury, střelce, jenž po jezdci ve volných hrách hned zasahuje v boj:

STŘELEC.

Chod střelců jest nejjednodušší ze všech kamenů a proto nejsnadněji se pochopí. Každý tábor má dvojici (pár) střelců, bílý střelce na c1 a f1, černý střelce na c8 a f8. Střelec c1, stojící původně na černém poli, pohybuje se stále diagonálně, tedy jedině na černých polích, kdežto střelec f1, na bílém poli umístěný, jde diagonálně jedině po bílých polích. Říkáme, že střelec je vázán na pole své barvy, na rozdíl od všech ostatních kamenů šachových (pěšců i figur), jímž přístup-



na jsou pole obojí barvy. V diagramu naznačen chod střelce n. př. s pole e4. Ovládá s e4 označená pole: d5, c6, b7, a8, f5, g6, h7, d3, c2, b1, f3, g2, h1, tedy celkem třinácte polí.

Také zde mluvíme o střelci dámy a střelci králově (střelec c1 dámský střelec, f1 králův, podobně u černého). Vidíme, že se střelci vzájemně doplňují. Mnozí hráči rádi si zachovávají pár střelců, spoléhajíce na spojenou jich sílu a vyhýbají se často výměně jednoho z nich, obyčejně ku vlastní škodě. Není dobře míti zálibu pro určitý druh figur, v šachovém boji rozhoduje jen dané seskupení kamenů obou táborů, neb prostě řečeno p o s i c e.

Střelec králův (na f1 a f8) přichází ve volných hrách na řadu obyčejně ve třetím tahu, v t. zv. s t ř e l c o v ě h ř e (1. e2—e4 e7—e5 2. Sf1—c4) již v tahu druhém. Střelce dámy (c1 a c8) lze vyvinout teprve po tahu pěšcem na d3 (neb d4) neb d6 (d5) s černé strany.

Umístíme střelce králova tak, aby ovládal co největší počet polí a z á r o v e ň n e p ř e k á ž e l v ý v i n u f i g u r n e b p ě š c ů v l a s t n í c h. P r a v i d l o t o p l a t í v š e o b e c n ě p r o v ý v i n f i g u r. Vycházejíce ze známé posice 1. e2—e4 e7—e5 2. Jg1—f3 Jb8—c6 shledáme, že vhodná pole jsouze pouze c4, b5 u bílého, a pole c5, b4 u černého. Skutečně také nejobvyklejší hry otevřené zakládají se na tomto vývinu střelců. Tak n. př. h r a š p a n ě l s k á, známý a velice oblíbený útok, spočívá na vývinu střelce na b5, tedy 1. e2—e4 e7—e5 2. Jg1—f3 Jb8—c6 3. Sf1—b5. Postavení hry španělské znázorněno v diagramu.



Základní posice hry španělské.

Ve vlašské (italské) hře umístíme střelce obou táborů na poli c4, po případě c5. Postavení po tazích 1. e2—e4 e7—e5 2. Jg1—f3 Jb8—c6 3. Sf1—c4 Sf8—c5 jest toto:



Základní posice vlašské hry.

Bílý střelec c4 ovládá pole d5, e6, f7 (ohrožuje tedy pěšce f7 u krále stojícho, jak později seznáme, slabý bod černé hry), dále pole b5, a6, b3, d3, e2, f1. Pole a2, obsazené vlastním pěšcem, je střelci pro tu dobu nepřístupno, střelec ale kryje pěšce toho, což znamená, že by mohl vzíti nepřátelský kámen, který by pěšce toho snad později bral. Podobně ovládá černý střelec s pole c5 slabý bílý bod f2 u krále (ohrožuje pěšce f2), dále pole d4, e3, b4, a3, b6, d6, e7, f8 a kryje pěšce a7. Proč pole ostatní (kromě b5 a c4 u bílého, pole c5 a b4 u černého) jsou nevhodná pro střelce, snadno lze nahlédnouti dle udaného pravidla pro vývin figur. Na e2 překážel by vývinu dámy, na d3 zastavuje pěšci d2 postup, na a6 ihned by mohl být vzat, jak již víme, buď pěšcem b7 neb jezdcem s b8, nehledě k tomu, že na poli tom malé má působiště. Podobně u černého střelce králova. Pole d3 je vhodným polem pro střelce teprve po postupu pěšce na d4. Střelec c1 (c8) vyvíjí se dobře, když pěšec d2 (d7) již postoupil na e3, neb f4, neb g5, z týchž důvodů.

JEZDEC A STŘELEC.

Seznali jsme, že obě tyto figury nejsnáze lze přivésti v boj, aspoň ve hrách volných (1. e2—e4 e7—e5). Jsou tedy v prvé řadě figurami útočnými a správné manévrování jimi v otevření, podobně jako vývin středních

pěšců, je nadmíru důležito. Poměrná síla jejich, jevící se hlavně v počtu polí, jež mohou ovládati, jest však menší síly věží a dámy (i krále ve hře končící), zovou se proto také lehkými figurami. Vzájemná síla pak jezdce a střelce jest skorem stejnou, byť mnozí kladli střelce výše, poněvadž ovládá více polí. Jezdec oproti tomu ale je pohyblivějším, může na pole různobarevná, chodu jeho nepřekáží vlastní ani cizí kameny, možno říci, jezdec je nebezpečnějším v útoku, střelec spolehlivějším v obraně. Soudíme-li o síle absolutní, nehledíce k dané posici, můžeme sílu lehkých figur na základě zkušenosti klásti na roveň síle tří pěšců, střed šachovnice dosud nepřekročivších. Víme již, že síla pěšců se stupňuje postupem jich, zejména jsou-li volnými, poněvadž na poslední řadě mohou se proměniti v libovolnou figuru. Zvláštní půvab hry šachové spočívá právě v tomto neustálém měnění se síly absolutní (bez ohledu na posici) v sílu relativní (důležitost a síla kamene v dané posici), jejíž správné ocenění vyžaduje důvtipu i neustálého důsledného rozmyslu. Šach nelze hrát dle šablony, pouhá routina stačí snad v některých hrách končících. Proto zájem pro vždy svěží a nový postup hry naší se nevyčerpá.

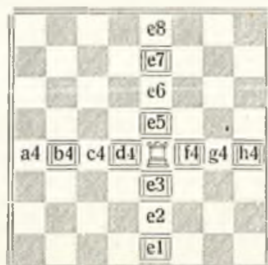
Ve správném začátku partie (otevření) postupuje vývin kamenů, jak jsme dosud viděli, zpravidla dle síly jejich, počínaje pěšci pokračuje lehkými figurami (jezdci a střelci), načež sledují mocné figury, věž a dáma. Věže, vlastními figurami a pěšci v rozích zatarasené, nemohou ovšem tak snadno zasáhnouti v boj, jako pohyblivá dáma, avšak mnohdy přece aspoň věž králova (h1 bílá, h8 černá) rychle se uvolní tak zvanou rochádou, o které při chodu krále promluvíme.

VĚŽ.

Snadno pochopitelný chod věže znázorňuje diagram.

Věž ovládá všechna pole přímého kříže (+), jehož střed tvoří, tedy s pole e4 na příklad pole d4, c4, b4, a4, f4, g4, h4 (celou čtvrtou řadu), dále pole e5, e6,

e7, e8, e3, e2, e1 (celý sloupec e). Tedy celkem čtrnácte polí, a to s kteréhokoliv pole šachovnice, na rozdíl od všech ostatních figur, které, čím více se blíží k okraji šachovnice, tím méně polí ovládají



(tratí na své síle). Věži přístupna jsou, jako všem ostatním kamenům kromě střelců, různobarevná pole, zřejma tudíž její převaha (bez ohledu na danou posici) nad figurami lehkými. Postupem hry, po výměnách, jimiž uvolňuje se bojiště, nabývají věže (podobně jako pěšci) znenáhla plné své síly, kdežto síla lehkých figur, čím více se schyluje ku konci hry (ve hře končící), vzhledem k rostoucímu významu věží i pěšců, poměrně klesá, jinak řečeno, absolutní síla figur uplatňuje se obyčejně teprve ve hře končící.

DÁMA.

Nejmocnější, byť nikoliv nejdůležitější, figura, spojující v sobě sílu i chod věže i střelce. Ovládá tedy přímý (+) i šikmý (×) kříž polí, jehož střed tvoří, jak v diagramu naznačeno.



S pole e4 ovládá všechna označená pole, tedy pole e5, e6, e7, e8, e3, e2, e1, d4, c4, b4, a4, f4, g4, h4, jako věž, a pole f5, g6, h7, d5, c6, b7, a8, d3, c2, b1, f3, g2, h1, jako střelec, celkem 27 polí. Přístupna jsou jí ovšem pole obou barev, ale síly její také ubývá, čím blíže u kraje stojí.

Není radno záhy v otevření, snad již ve druhém až čtvrtém tahu, dámou zasahovati v boj, jakž začátečníci rádi činí, domnívajíce se, že mohutnou figurou tou hned z počátku hry nabudou úspěchu. Naopak, čím silnější figura, tím opatrněji dlužno ji vésti, abychom soupeři neposkytli vítanou příležitost ku rozvoji sil útokem lehkých figur a pěšců na tuto silnou figuru, jež donucena k ústupu ztrácí v šachu tak důležitý čas (tempo). Prozíravý hráč připraví nejprve své méně cenné síly, pěšce a lehké figury, řádně k útoku i obraně a pak teprve sesílí posici, zdůrazní útok silnými figurami, zejména dámou ve hře střední.

Výjimku zde činí kromě jiných ale velice řídkých případů známá Paulsenova varianta v tak zvané střední hře, když po tazích 1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5×d4 bílý ihned vezme pěšce d4 dámou, tedy 3. Dd1×d4. Černý patrně získá času (tempa) útokem jezdce na dámu: Jb8—c6. Ohrožená bílá dáma nucena ustoupiti, nechce-li bílý utrpěti rozhodující ztrátu materielní, jež by nutně musila vésti k prohře. Ustoupí tedy na e3 (Paulsenův tah) a posice jest tato:



Základní posice Paulsenovy střední hry.

Ztráta času (tempa) vyvážena je zde u bílého tou okolností, že zachoval si pěšce e4, tedy ve spojení s pěš-

cem f střední pěšce, rozhodně v tom případě cennější pěšců d7 a c7, aspoň v začátku partie. To jsou jemné rozdíly posiční, jež utváří obyčejně zajímavou hru, poutavější než souměrné vývinу s obou stran.

Všechny kameny šachové, jichž chod a význam jsme naznačili, mohou dle libosti hráče na sebe útočiti, vzájemně se bráti, stavěti se en prise (do braní), kyne-li z toho hráči prospěch. Útočíme-li na některou figuru, nemusíme soupeři to ohlašovati a tento může, hodí-li se mu do plánu, ohrožené své figury, byť i nejsilnější (věž i dámu), nechat klidně státi, maje na mysli cíl poslední, jímž je ve hře šachové zajetí soupeřova krále.

KRÁL.



Král ovládá, jak v diagramu naznačeno, všechna sousední pole, tedy s pole e2 na příklad pole d1, d2, d3, e3, f3, f2, f1, e1, celkem osm polí, na okrajích pouze pět polí, v rozích jen tři pole. **Cílem partie šachové jest zajetí krále** soupeřova. Všechny útoky s obou stran směřují v posledním svém důsledku k tomuto konci, všechny obrany — s obou stran — hledí nebezpečí to odvrátiti. Jest tedy král osou hry a není tudíž divu, že jeho chod, sám o sobě jednoduchý, řízen je určitými zvláštními pravidly, na ostatní figury se nevztahujícími.

První z těchto zvláštních ustanovení nedovoluje králi vstoupiti na sousední pole cizím kamenem ohrožené, král nesmí ovšem také bráti cizí kámen krytý jiným kamenem soupeřovým.



V postavení tuto uvedeném jsou všechna pole kolem krále nezastavena, přece však nesmí král — jsa na tahu — na žádné vstoupiti, poněvadž všechna jsou ovládána (ohrožena) cizími figurami, řada první a třetí, tedy také pole d1, e1, f1, a pole d3, e3, f3, věžemi, pole d2, f2 jezdcem. Přirozeným důsledkem předpisu, že král, vzhledem ku svému významu pro celou hru, nesmí se sám vydat do nebezpečí, jest vzájemný pohyb obou králů vůči sobě. Nemohou se patrně bezprostředně k sobě přiblížiti, aspoň jedno pole musí je děliti; viz na příklad posice v diagramu:



Oposice králů.

Postavení znázorněná zovou se také „oposicí". Králové stojící proti sobě na skok jezdce jsou též v oposici.

OHROŽENÍ KRÁLE („ŠACH").

Další pravidlo žádá, aby hráč, ohrožující svým kamenem soupeřova krále, svého odpůrce na nebezpečí upozornil. Stane se tak slovem **šach** (= král), jímž **musí** doprovázeti svůj útok na krále, neboť král **nesmí zůstat ohrožen** (na rozdíl od všech ostatních kamenů). Hráč, jehož král jest ohrožen, jest povinen ihned krále z nebezpečí vyprostiti, což stane se dle toho, jak daná posice dovoluje: a) buď ústupem krále na sousední některé nezastavené, cizím kamenem neohrožené pole, neb b) vzetím soupeřova kamene, krále ohrožujícího, nebo c) přerušením působnosti útočící figury představením vlastního kamene. Jen působnost střelce, věže a dámy lze omezit (přerušit), kdežto jezdci, jak víme, žádná figura ve skoku nepřekáží, pěšci pak berou (útočí) na sousedním šikmo ku předu ležícím poli.

Ústup krále „ze šachu" přichází záhy v otevření n. př. v tak zvaném střelcově gambitu*: 1. e2—e4

* Gambitem zove se hra, v které se hned v prvních tazích obětuje pěšec v zájmu útočném.

e7—e5. 2. f2—f4 e5×f4. 3. Sf1—c4; černý může nyní ihned ohroziti krále tahem 3. . . . . Dd8—h4+ (rovný křížek značí ohrožení krále, „šach", podobně jako ležatý, ×, braní). Postavení znázorněno v diagramu.



Střelcův gambit.
Šach dámou na h4.

Černá dáma ovládá zde (kromě jiných) také diagonálně ležící pole g3, f2, e1, ohrožuje tedy přímo krále. Bílý může nebezpečí odvrátiti buď ústupem krále, aneb představením pěšce na g3 (g2—g3), čímž působnost dámy černé na pole f2 a e1 přerušena. Má-li hráč, jehož král je ohrožen (šachován) volbu v obraně krále, přirozeně zvolí nejvýhodnější, v daném případě ústup krále (nejlépe na f1, neboť na f2 byl by opět ohrožen, na e2 zastavil by dámě důležitou diagonálu d1—h5. Druhý způsob obrany nebyl by v daném případě dobrým, neboť černý může pěšce toho vzíti svým pěšcem f4 (f4×g3) a po ev. vzetí (h2×g3) vzal by opět nekrytého pěšce bílého g3 dámou a ohrozil znovu bílého krále, čímž, jak zřejmo, získal by již dva pěšce a udržel útok. Různé druhy šachování, odtažný a dvojí šach, objasníme v stati následující, jež se zabývá konečným cílem hry.

ZAJETÍ KRÁLE („MAT").

Nemá-li hráč, jehož král je ohrožen (šachován), žádnou z uvedených obran k disposici, tedy nemůže-li králem ustoupiti s ohroženého na pole jiná — buď rovněž ohrožená neb zastavená vlastními kameny — nemůže-li ani kámen šachující vzíti ani svůj některý kámen předsta-

viti (přerušiti působnost šachující figury), **pak jest král zajat,** čili **mat,** partie je skončena ve prospěch hráče, jenž krále zajal, jinak řečeno, v partii vyhrává, kdo soupeřova krále uvedl v mat.

Několik příkladů z prakse vzatých vysvětlí nejlépe podstatu matu a poučí zároveň začátečníka, jakých chyb se má v otevření uvarovat.

Příklad I. 1. **e2—e4 b7—b6** (černý chce umístit střelce na b7. Dle známých nám pravidel nejlepším je v prvním tahu vývin středních pěšců, tedy buď 1. . . . . e7—e5 neb 1. . . . . e7—e6, také 1. . . . . d7—d5) 2. **d2—d4** (dle našeho návodu měl by nyní sledovat vývin jezdce buď na f3 neb na c3, ježto však černý opomenul tah 1. . . . . e7—e5, můžeme druhým středním pěšcem zaujati silné postavení v středu prkna — silný střed) 2. . . . . **Sc8—b7** (ohrožuje bílého pěšce e4, jenž není kryt) 3. **Sf1—d3** (kromě 3. Jb1—c3 patrně nejlepší krytí ohroženého pěšce, neboť zároveň vyvinujeme lehkou figuru) 3. . . . . **f7—f5** (Černý tímto tahem znovu útočí na pěšce e4, domnívaje se, že bílý nesmí vzíti pěšce nabízeného — e4×f5 — poněvadž by ztratil svou věž h1. Kombinace ta jest však chybnou, jak další průběh partie ukáže.) 4. **e4×f5 Sb7×g2** (černý provedl svůj plán, ztrácí ale partii) 5. **Dd1—h5+** (šach ten černý umožnil tahem f7—f5, ježto nemůže ani ustoupiti králem, ani vzíti dámu bílou, zbývá pouze představení pěšce 5. . . . . **g7—g6** 6. **f5×g6** (bílý hrozí nyní odtažným šachem, to jest postoupiti pěšcem na g7, nebo vzíti pěšce h7 pěšcem a ohroziti krále znovu) 6. . . . **Jg8—f6** (Černý ohrožuje nyní sám nebezpečnou bílou dámu, doufaje tak zachrániti hru, ale bílý může si nechat dámu vzít — obětovati ji — aby docílil matu.) 7. **g6×h7+** Nyní je král opět ohrožen, černý nemá volby leč vzíti dámu jezdcem, tedy: 7. . . . . **Jf6×h5**, načež 8. **Sd3—g6** dává šach a zároveň mat. Končící posice matová znázorněna v diagramu na příští stránce.

Kombinace (plán) černého na dobytí věže byla tedy chybnou, protikombinace bílého, vrcholící v překvapující oběti nejsilnější figury, dámy, byla úplně správnou.

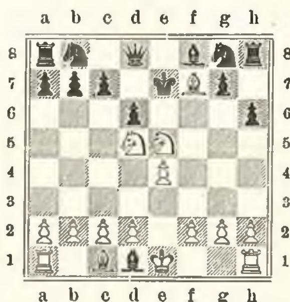
Začátečníka upozorňujeme zde výslovně, že v 7. tahu mohl bílý pěšec postoupiti na g7, ale postup ten nevede

ihned k matu, jako vzetí pěšce h7, poněvadž po J×h5 pole g6 zůstane kryto černým pěšcem. Ku výhře, totiž ku zajetí krále v době pozdější, stačilo ovšem i to, neboť po vzetí dámy J×h5 může bílý pěšcem g7 vzíti věž černou na h8 a proměniti pěšce v dámu novou, tedy: 8. g7×h8D), ale nejkratší cesta k výhře (ku matu) jest nejsprávnější.



Mat střelcem na g6.

Příklad II. 1. **e2—e4 e7—e5** 2. **Jg1—f3 d7—d6** (Také dobrý tah, ač vývin jezdce některého je lepším.) 3. **Sf1—c4 h7—h6** (Chyba, nepřispívá k vývinu, ztrácí tedy v otevření důležitý čas.) 4. **Jb1—c3** (bílý se rychle vyvinuje dle známého pravidla) 4. . . . . **Sc8—g4** (Tahem tím váže černý jezdce, neboť kdyby odtáhl bílý jezdcem s pole f3, ztratil by nejsilnější svou figuru. Lepším byl ale ještě nyní vývin některého jezdce, pravidlo vyvinovat jezdce dříve než střelce, osvědčuje se skoro ve všech začátcích. Bílý má nyní s dostatek sil ve hře, aby zahájil matovou kombinaci.) 5. **Jf3×e5** (Tato pěkná oběť dámy byla by nemožnou, kdyby byl černý v předešlém svém tahu vyvinul některého svého jezdce.) **Sg4×d1** (Lépe bylo vzíti jezdce, d6×e5, načež bílý po vzetí střelce dámou, Dd1×g4, měl jen převahu pěšce, stačící ovšem také k výhře, vzhledem k lepší již posici bílého.) Nyní dá bílý mat druhým tahem: 6. **Sc4×f7+** Král nesmí vzíti střelce, poněvadž týž jest kryt bílým jezdcem e5, pole d7 jest jezdcem rovněž ohroženo, ostatní pole zatarasena vlastními figurami, zbývá jedině ústup na pole e7, tedy 6. . . . **Ke8—e7,** načež bílý tahem 7. **Jc3—d5** dává šach a zároveň mat. Jezdce nelze vzíti, všecka pole jsou králi, jak snadno viděti, nepřístupna. Viz diagram na příští stránce.



Mat jezdcem na d5.

Elegantní tato matová kombinace může se v praksi častěji přihodit. V Genéově operetě „Námořní kadet“ provádí se živými figurami.

Příklad III. 1. **e2—e4 e7—e5** 2. **Jg1—f3 Jb8—c6** 3. **Sf1—c4 Jc6—d4** (tah, příčící se zásadám, černý táhne dvakrát po sobě touž lehkou figurou, svádí však bílého k špatnému tahu, ku vzetí pěšce e5, nyní nekrytého) 4. **Jf3×e5** (bílý měl se nyní klidně vyvíjet buď jezdcem na c3 nebo tahem d2—d3; netuše nebezpečí, padá do nastražené léčky) 4. . . . **Dd8—g5** (útočí současně jezdce e5 a pěšce g2) 5. **Je5×f7** (bílý ovšem může vzíti pěšce f7 také střelcem, ohrožuje zároveň krále, ale tím by rovněž hru nezachránil) 5. . . . **Dg5×g2** 6. **Vh1—f1** (černý hrozil vzít věž se šachem, čímž by získal převahy materielní, ku výhře stačící) 6. . . . **Dg2×e4+**. Král bílý je ohrožen dámou, ustoupit nikam nemůže, nezbývá než představit buď dámu nebo střelce. Představí-li dámu, ztrácí po J×e2 nejsilnější figuru, představí-li střelce: 7. **Sc4—e2,** jest mat



Mat jezdcem na f3.

jezdcem: 7. . . . . **Jd4—f3** mat, nebo střelec e2 nesmí vzíti jezdce černého, poněvadž by tím krále bílého znovu vydal v šach, střelec jest jak v šachově hře pravíme vázán. Vázání podobná hrají velice důležitou roli v partii, na nich se zakládají četné kombinace. V diagramu označený mat jezdcem a podobný zove se matem duseným.

Velice nebezpečny jsou posice, v nichž hrozí odtažný šach a zároveň šach kamenem, jenž odtahuje, tedy t. zv. dvojí šach. Na příklad v postavení v diagramu (ze známé partie, již Andersen vyhrál s Rosanesem).

Z partie Rosanes-Anderssen.



Nekrytelná matová hrozba.

Bílý jest na tahu a nemůže přes materielní svou převahu zabrániti matu. Hrozí totiž odtažný, dvojí šach (Ve3—e2+) a zároveň mat, kterémuž nebezpečí nemůže se král vyhnouti nechť táhne jakkoliv, kromě králem. Jde-li však králem na jediné jemu přístupné pole g1, pak hraje černý Ve3—e1+ a mat, ježto král nikam ustoupiti nemůže, černého střelce šachujícího nelze vzíti a dámu nesmí bílý představiti na f2; jest vázána věží. Doporučujeme posici k důkladnému prohlédnutí.

Mat (zajetí krále) zřídka kdy se podaří hned ze začátku partie, v otevření, jež málokdy přesahuje prvních as deset tahů. Přímým útokům na krále v prvních již tazích vedeným lze se snadno ubrániti, jedině chybou, jak z uvedených příkladů jsme částečně seznali, umožníme soupeři matovou kombinaci. K tomu přistupuje jiná ještě závažná okolnost. Král může záhy uniknouti přímým útokům v otevření možným, použiv zvláštního svého práva, totiž společného tahu s některou věží, tak zvané rochády.

ROCHÁDA.

Práva rochády může každá strana použíti jen j e d n o u průběhem celé hry. Ku vysvětlení zajímavého tohoto dvojtahu, jenž rázem změní celou situaci, rekapitulujeme n. př. známé nám již otevření, vlašskou (italskou) hru. 1. e2—e4 e7—e5 2. Jg1—f3 Jb8—c6 3. Sf1—c4 Sf8—c5 4. d2—d3 d7—d6 5. Jb1—c3 Jg8—f6, čímž dospěli jsme k této posici:



Postavení před rochádou.

Vývin figur i středních pěšců je ukončen. Střelce c1 (c8) možno ovšem umístit na g5 (g4) neb e3 (e6), potom dámy na polích e2 (e7) neb d2 (d7). Výhodnější bývá však ihned rocháda. P o l e, l e ž í c í m e z i k r á l e m a v ě ž í k r á l o v o u (h1, h8), j s o u v o l n a, žádné z těchto polí není přímo ohroženo (v „šachu") cizí figurou, možno v tomto případě provésti tak zvanou k r á t k o u r o c h á d u (s věží královou), to jest umístiti věž na f1 a pak krále na g1. Oba tahy (Vf1 a Kg1) platí za j e d e n t a h, jenž se označí v notaci takto: 0—0. Postavení po krátké rochádě bílého.



Postavení po krátké rochádě bílého.

Rochádu proveďme vždy i formálně naznačeným způsobem: věž posunem až ke králi a králem pak přeskočíme věž. Pohod ten odpovídá historickému vývoji, neboť v starších dobách, před zavedením rochády (v 16. století), měl král právo, jednou během hry skočiti s původního svého pole na některé třetí pole.

Černý, jsa na tahu, mohl by nyní také rochovati s věží královou (provésti krátkou rochádu), a učinil by tak dobře, poněvadž v symetrické posici patrně žádná strana — vyjma výhody prvního tahu u bílého — nemá převahu. Krátká rocháda přichází též ve valné většině partií, s obou stran, jednak lze ji rychleji provésti než rochádu s věží dámskou (a1, a8), t. zv. rochádu dlouhou, jež předpokládá vývin dámského střelce a dámy, kromě toho považuje se rocháda dlouhá za nebezpečnější, z důvodů později udaných. Kdo však rád útočí, zvolí, když soupeř rochoval na křídle králově, v podobných posicích jak v diagramu naznačeno, rochádu dlouhou, aby mohl volněji operovati proti rochádě nepřátelské, zejména pěšci svými g a h. Plán ten provádí (z předcházející posice) černý n. př. takto: 6. . . . . Sc8—e6 (černý oponuje střelce, výměna střelců byla by výhodnou spíše pro černého, poněvadž pěšec f7 postoupí do středu šachovnice) 7. Sc4—b3 (bílý zamezuje hrozící výměnu, čímž by střední pěšec d3 dostal se nevýhodně blíže ku kraji a pěšec e4 ztratil přirozené krytí své) 7. . . . . Dd8—d7 (připravuje dlouhou rochádu) 8. Sc1—e3 Sc5—b6 (obé z týchž důvodů jako u předešlých tahů) 9. Dd1—d2. Nyní může černý rochovat na křídlo dámy (provésti dlouhou rochádu) týmž způsobem jako krátkou: věž posune až ku králi a králem skočí vedle věže na pole c8. Dlouhá rocháda značí se takto: 0—0—0. Postavení, vzniklé po dlouhé i krátké rochádě:



Postavení po krátké rochádě bílého a dlouhé rochádě černého.

Po krátké rochádě jsou slabými body pole ležící před králem, tedy u bílého n. př. pole g2 a h2 a na těchto polích dává obyčejně vyhrávající strana králi mat, když se podaří útok na rohcádu. Pole f2, dřívější slabé pole, jest nyní s dostatek kryto věží. Pole h2 jest v našem případě kryto jezdcem, lze tu mluviti tedy jedině o slabém poli g2, na kteréž nelze však okamžitě přímo útočit. — Ku ochraně malé rochády stačí obyčejně malá figura (buď jezdec na f3 neb Sg3 a pod.), pěšce rochádní (g a h) dlužno nechat na původních svých místech, tedy nepostupovat jimi, jak začátečníci i tak zvaní praktikové rádi činí (h2—h3 neb h7—h6), aby zamezili nemilou vazbu jezdce střelcem na g4 neb g5. U rochády dlouhé bývá nejslabší pole a2 (a7) a král musí obyčejně ku krytí jeho vstoupit na b1 a b8.

Rochádu nelze provésti v těchto případech:

1. Když král je ohrožen, hlásíme-li tedy šach, nesmí král uniknouti rochádou. 2. Když některá z obou figur, buď král neb věž, již táhla (musí tedy státi oba kameny na původních svých polích). 3. Je-li pole některé, ležící mezi králem a věží, obsazeno buď vlastním neb cizím kamenem. 4. Když pole sousední, které král překročuje (tedy u bílého pole f1, d1, u černého f8, d8) neb — jak samozřejmo — když pole, na které po rochádě vstoupí (tedy pole g1, c1 neb g8, c8), je ohroženo cizím kamenem. Pole ostatní mohou být ohrožena, tedy pole a1, b1, h1 u bílého, pole a8, b8, h8 u černého.



V této posici n. př. může bílý rochovat pouze s věží krále (krátká rocháda), černý jedině s věží dámy (dlouhá rocháda). Ohrožení polí h1 a h8 není závadou, ale pole c1 je obsazeno černým jezdcem, pole f8 ohroženo bílým střelcem s a3.

U hráčů přibližně stejné síly dojde v praktické hře obyčejně s obou stran k rochádě, buď krátké, neb dlouhé, ve velké většině partií shledáme rochádu na křídlo krále, krátkou rochádu. Jest tudíž s praktického stanoviska velice důležito seznat ráz útoků rochádových a v dalším důsledku maty a kombinace matové, nejčastěji se zde objevující.

MATY U ROCHÁDOVÉ POSICE KRÁLE.

Přímý útok na rochádu krátkou směřuje obyčejně na pole h2 (h7) a g2 (g7). Mat jest možným dámou krytou některým kamenem, nejčastější případy znázorněny v diagramech:



Mat dámou na h7, dáma kryta střelcem f5. Král může stát také na h8, dáma může být kryta také jiným kamenem, na příklad jezdcem s f5, věží neb pěšcem s g6.



Mat dámou na g7, dáma kryta střelcem e5 (střelec může stát též na h6). Král může stát také na h8.

Podobně jako u matu na h7 může dáma být kryta buď jezdcem (s f5 neb h5), neb pěšcem (s f6 neb h6), neb věží s čáry g. Obdobné maty dává černý králi bílému na h2 neb g2. Maty dámou přímo u krále, jež jsme nyní seznali, zovou se plnými maty (síla dámy plně využitkována). Dáma může také matovat na h8, kryta jsouc některým kamenem (nejčastěji střelcem), podobný mat věží na h8 není vzácností.



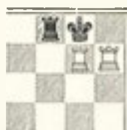
Mat dámou na h8



Mat věží na h8.



Mat věží na h7, věž kryta jezdcem f6.



Mat věží na g7, věže se navzájem kryjí.

Naznačené maty krytou věží často se vyskytují v partiích, obyčejně jako závěrek kombinace matové eventuelně s obětí spojené, jak později uvedeno.

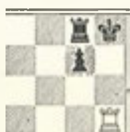
Kromě těchto nejobyčejnějších matů přichází někdy maty figurou vzdálenou, ne tedy přímo na polích u krále. V těchto případech postačí mnohdy jediná figura ku zajetí krále, když okolní pole jsou obsazena (ucpána) vlastními kameny. Několik ukázek:



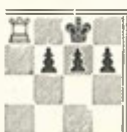
Mat dámou h6.



Mat dámou e8.



Mat věží h5.
(Místo věže může matovat ovšem také dáma.)

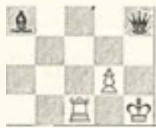


Mat věží e8.
(Mat věží na poslední řadě začátečník často přehlíží.)

Pole vedle krále nejsou vždy u c p á n a vlastními kameny, velice často k r y t a jsou figurami hráče matujícího, na příklad:

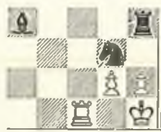


Mat věží h4 (i když král stojí na h2), jezdec kryje pole g1.

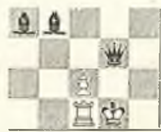


Mat dámou na h4 (i když král stojí na h2), střelec kryje pole g1.

Vazba kamenů při matu:



Mat jezdcem g3, bílý pěšec je vázán věží h4.



Mat dámou g3, pěšec f2 je vázán střelcem d4, střelec d5 kryje pole h1.

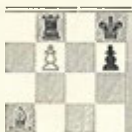


Mat dámou na h3, pěšec g2 je vázán černým střelcem d5. Dámu může nahraditi též věž.



Mát dámou na h1, bílý jezdec je vázán věží g4. Pole věže a dámy mohou býti též vyměněny.

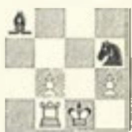
Maty lehkými figurami:



Mat střelcem e5. Obyčejně uskuteční se odtahem: f5—f6 mat (když ovšem střelec není na brání a nelze nic představit).



Mat jezdcem na f7 (dusený mat), provede se obyčejně pětitahovou kombinací jak později seznáme.



Mat jezdem h3, pole g2, h1 kryta jsou střelcem, pole f2 nemusí být ani ucpáno pěšcem bílým, poněvadž jezdec je ovládá.



Mat jezdcem e2, řídký sice případ, ale velice zajímavý mat. Pole f1 nemusí být ucpáno, jsouc ovládáuo jezdcem g3.

Začátečník učiní dobře, když se dokonale seznámí s matovými posicemi, zde uvedenými. Naučí se tak vidět maty a může s prospěchem se pokusiti pak o přivození těchto posic, o samostatné kombinace matové.

JEDNODUCHÉ KOMBINACE MATOVÉ.

Duševní pochod, na jehož základě provádíme řadu tahů za určitým cílem, zoveme všeobecně šachovou kombinací. Bezprostřední cíle ty mohou být v praktické hře velice různy. V otevření n. př. hledíme umístit svoje figury co nejvýhodněji, kombinujeme na dosažení dobré posice již v začátku hry; ve hře střední uvažujeme, jakým způsobem bychom uplatnili svoji posiční převahu, zda přímým útokem matovým neb dosažením hmotné převahy, ve hře končící pak směřuje kombinace všechna po většině k dosažení výhry (matu) nabytou hmotnou přesilou. Tyto útočné kombinace spojiti musíme vždy s kombinacemi obrannými, hledíce vystihnouti plány soupeřovy, abychom je zhatili. Kdo správněji, důsledněji a dále myslí, kombinuje lépe a vyhrává. Z toho sleduje ovšem, že kombinování — všeobecně vzato — nelze naučiti, jako nelze nikomu vštípiti schopnost logického myšlení a jasné představy (fantasie), komu se duševního toho fondu vůbec nedostává. Leč v šachu, tak jako ve vědách a v umění, i méně nadaný částečně nahradí nedostatek pílí a skutečným zájmem. I v šachu — přes nesčetně možné různé posice — opakují se aspoň přibližně situace — opakují se tedy i kombinace. To platí zejména o kombinacích matových. Znalost jednoduchých, často se vyskytujících matových kombinací jest dle našeho soudu právě tak nezbytnou začátečníku, jako znalost chodu figur, jednoduchých konečných her i zásad dobrého otevření. Bez základů těchto nemůže přistoupiti k úspěšnému studiu hry střední, jež celkem vzato jest přípravou ku závěrečné matové kombinaci. Nelze porozuměti přípravám, když cíl, t. j. způsob přivození matu, nám není jasným. Z počátku činí i jednoduché, dvoutahové matové kombinace obtíže, znenáhla ale paměť napomáhá fantasii, dovedem v mysli si představiti řadu tahů i protitahů, hra nabývá nového půvabu, počínáme skutečně hrát v šachy.

Kombinace útočné směřují, nechť jsou rázu jakéhokoliv, k odstranění překážek, plánům našim v cestu se stavících, kombinace obranné hledí opačně stavět překážky úmyslům soupeřovým. V příkladech hledíme objasniti útok i obranu.

Posice č. I.



Bílý, jsa na tahu, uvažuje (kombinuje) takto: Na poli h7 mohl bych černého krále zmatit dámou, podporovanou svým střelcem d3, kdybych se zbavil jezdce f6, jenž kryje pole h7. Toho skutečně docílím snadno obětí své věže za jezdce (tedy tahem Vf1×f6). Vezme-li černý moji věž jakkoliv, jest mat, nevezme-li, ztratil zdarma figuru a musí, jsa materielně značně seslaben, prohráti.

Černý — jsa na tahu — uvažuje takto: Hrozí oběť věže za jezdce. Jak tomu zamezím? Zatarasím dráhu střelci neb dámě některým kamenem, aby nepůsobily na bod h7. Střelci mohu postavit v cestu pěšce (g7—g6), ale ztratil bych zbytečně figuru, jezdce f6, nyní dvakráte ohroženého (bílou dámou a věží), ale jen černou dámou krytého. Tah g7—g6 byl by tedy špatným. Zbývá mně ještě tah Jf6—e4 aneb h7—h6, čímž působnost na h7 přerušena. Oba tahy jsou dobré, tah Jf6—e4, kterým kryji mat a zároveň ohrožuji bílou dámu svou dámu, je útočnější. Výměna dam byla by jen mně na prospěch, tedy zvolím obranu Jf6—e4.

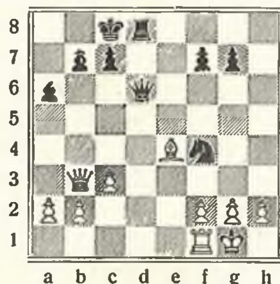
Posice č. II.



Bílý na tahu uvažuje asi následovně: Kdyby nestál v cestě vlastní jezdec, mohl bych dát mat dámou na g7, ježto pole to není hájeno a dáma je podporována (kryta) střelcem b2. Ustoupím-li jezdcem kamkoliv, hrozím sice matem, ale přenechávám černému volbu obrany. Mat vynutím ale obětí jezdce na g6, dávaje králi šach (šach na f7 byl by chybným, ježto by věž jezdce vzala a

mat zároveň kryla). Kdežto v předešlém případě odstraněna nepřátelská figura, mat kryjící, odstraníme nyní vlastní figuru, v cestě stojící, obětujíce ji. Černý na tahu, prohlédl-li dosti průzračný záměr soupeřův, kombinuje, jak by ho zamezil. Postavení nepřipouští rozhodující protiútok, musí tedy pomýšleti na obranu. Má volbu různou. Buď může přerušit diagonálu tahem f7—f6 neb krýti bod g7 přímo dámou na f6 (Dd8—f6), aneb hráti tak, aby mohl jezdce na g6 šachujícího vzít figurou, jež kryje po vzetí bod g7, tedy tahem Vb8—b6 neb Dd8—b6 neb Dd8—d6. Jedině tahem Dd8—g5 kryje zároveň vedlejší hrozbu bílého na dobytí kvality (tahem Je5—d7 neb even. Je5—c6). Tahem Dg5 připouští ale další útok f2—f4 nejlépe tedy učiní, když se kryje proti matu bez ohledu na ztrátu kvality n. př. tahem f7—f6.

Posice č. III.



Černý, jsa na tahu, dá mat ve čtyřech tazích: 1. Jf4—e2+ Kg1—h1 2. Dd6×h2+ (obět dámy ku otevření sloupce h) Kh1×h2 3. Vd8—h8+ Sd3—h7 (není jiného tahu) 4. Vh8×h7 mat. Překážka (pěšec h2) odstraněna zde efektní obětí dámy. Je-li v dané posici bílý na tahu, vyhraje takto: 1. Se4×b7+ Kc8—d7 (na ústup krále na b8 následuje mat 3. tahem: Sb7—c6+ atd.) 2. Vf1—d1, dáma nemůže odtáhnouti, jest vázána bílou věží, dámou krytou. Bílý dobude dámy za věž a snadno vyhraje hmotnou přesilou. Začátečník nechť si zde všimne, že šach dámou na b7 nevede tak rychle k cíli jako šach střelcem.

Posice č. IV.

V postavení č. IV. vyhrál Kolisch obětí dámy. 1. Dg3×g6 h7×g6 (jinak ztrácí hladce figuru a tím v dalším průběhu také partii) 2. Vf1—f3, hrozící nyní mat věží

Černý Loyd.



Bílý Kolisch.

na h3 nelze krýti, leč jen prodloužiti tahem Ve6 a Df7. Překážkou je zde pěšec h7 i jezdec g6. Tato kombinace, ač sama o sobě jednoduchá, vyžaduje dosti vynalézavosti. Oba tahy (oběť dámy i tah věží) jsou tichy, samy o sobě nesnadnější, poněvadž nechávají černému zdánlivě čas ku obraně (kombinace se šachem jsou obyčejně snadnější, protože nutkavější.) Pěšec h7 zacpává zároveň pole g6, kdyby král chtěl snad tahem Kh7 uniknouti matu.

D á m s k ý s t ř e l e c hraje důležitou roli v útoku proti krátké rochádě, je-li umístěn na dlouhé diagonále tedy na diagonále a1—h8 s bílé, a8—h1 s černé strany. Začátečníka upozorňujeme především na posice, v kterých hrozí přímo šach dámou na h6 (h3) (viz diagram V.), poněvadž pěšec g7 je vázán střelcem d4. Mnohé matové kombinace zakládají se na působnosti střelce na dlouhé diagonále, některé z nich uvádíme.

Posice č. V.



Důležito zapamatovati si posice podobné oněm v diagramech V a, V b, v nichž je možným mat 2. tahem.

V a. Král stojí na g8.



1. Vg4×g7+ Kg8—h8
2. Vg7—g5 (n. jakk.) mat. Odtažný šach věží, matuje střelec.

V b. Král stojí na h8.



1. Se3×g7+ Kh8—g8
2. Sg7—f6 (neb jinam) mat. Odtažný šach střelcem, matuje věž.

Posice č. VI.



Bílý zde může vynutit mat buď obětí věže na h7 neb obětí dámy na g6: 1. Vh3×h7, hrozí nekrytelný mat na h8, h8, Kg8×h7, 2. Dd3—h3+ Kh7—g8 3. 3. Dh3—h8 mat.

Druhý způsob: 1. Dd3×g6+, pěšec f7 je vázaný střelcem, důležitý moment u mnohých útoků rochádových, nezbývá černému než vzíti pěšcem h, tedy h7×g6, načež sleduje 3. Vh3—h8 mat.

Posice č. VII.

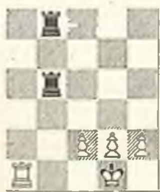
Černý: Nový York.



Bílý: Norfolk.

Po předcházejících tazích: Dg4—h3 (hrozí matem na g2) De1—f1 (jediné krytí) nastala posice diagramu VII. Černý vynutí mat třetím tahem obětí dámy takto: 1. Dh3×h2+ Kg1×h2 2. h4×g3+ dvojí šach, pěšcem na g3 a zároveň šach věží h8, načež nezbývá bílému než ústup králem Kh2—g1 3. Vh8—h1 mat. Složitější kombinace, znázorňující sílu dvojího šachu. Nebezpečny jsou útoky rochádové, je-li původní řada (tedy a1 až h1 u bílého, a8 až h8 u černého) nedostatečně kryta a nemůže-li král uniknouti na druhou řadu.

Posice č. VIII.



Černý na tahu dá mat druhým tahem: 1. Ve4—e1+ Vd1×e1 2. Ve6×e1 mat. Mat by následoval ovšem také, kdyby na e4 stála černá dáma, docílil by tedy černý matu obětí dámy.

Posice č. IX.



Poslední řada (osmá) chráněna pouze černou věží. Mat umožní se obětí dámy, jež zbavuje černého jediné ochrany na původní řadě: 1. Dd6×f8+ Kg8×f8 2. Sf4—d6+ Kf8—g8 3. Ve3—e8 mat. Skrytější, ale úplně stejné matové vedení jest možným, stojí-li na e5 bílý jezdec (bílý střelec f4 odpadá). Viz posici v diagramu čís. X.

Posice č. X.



Bílý dá mat 3. tahem: 1. Dd6×f8+ Kg8×f8 2. Je5—d7+ (přístup na sloupec e je tím černému králi současně zamezen) Kf8—g8 3. Ve3—e8 mat. Podobné situace se v praktické hře dosti zhusta vyskytují. Někdy nestačí ani dvě věže ku krytí původní řady (první u bílého, osmá u černého). Instruktivní příklad je následující (posice čís. XI.).

Posice č. XI.



Kombinace matová zakládá se na ohrožení černé věže a8 bílou dámou. Okolnost ta umožňuje vyhrávající tah 1. Ve1—e7! Černý nesmí vzíti věž e7, poněvadž by náslesledoval mat ve dvou tazích (D×a8+ Ve8 D×e8 mat), musí ale krýti pole f7, ježto hrozí D×f7+ a D×g7 mat. Černý uvažuje tedy, jak by nejlépe kryl hrozící mat. Má volbu mezi několika tahy. Buď kryje přímo ohrožený bod f7 (tahem Ve8—f8 aneb tahem Dc2—g6), aneb kryje bod g7 dámou (Dc2—b2 neb c3). Konečně může ustoupit králem do rohu (Kg8—h8). Obrana bodu g7 dámou (Dc3 neb Db2) je patrně nedostatečná, následuje D×f7+ Kh8,

V×e8+ V×V a D×V mat. Také na ústup krále (Kg8—h8) vyhraje bílý snadno tahem Va1—e1! (nikoliv

Posice č. XII.



D×f7, načež černý zachrání hru vzetím věže na e7). Nastala další posice (viz diagram čís. XII.). Černý ztrácí hru, až je hmotně stejně silným. Nyní hrozí přímo mat vzetím věže na e8 atd. Nechť ustoupí ohrožená věž e8 kamkoliv, následuje vždy D×a8! a černý nesmí vzíti dámu, nechce-li být mat druhým tahem. Ztratil tedy celou věž a prohraje. Začátečník nechť si posici důkladně prohlédne. Poněvadž obrana Kh8 nestačí, kombinuje černý (uvažuje v mysli, což vyžaduje ovšem již jasnější představu) obranu Dc2—g6 (viz diagram XIII.). Avšak i tato obrana je ilusorní. Tahem Va1—e1 dobude bílý nejméně věž, jako

Posice č. XIII.



při obraně předešlé. Přenecháváme čtenáři studium postavení. Nechť zkouší, jak vyhraje nyní bílý na tah černého Ve8—f8? jak na tah Kg8—f8?

Jedinou obranou v původní naší posici jest tedy krytí pěšce f7 věží, tedy Ve8—f8. Bílý nejlépe pokračuje

v útoku tahem Va1—f1, hroze přímo Ve7×f7! (Viz diagram čís. XIV.)

Posice č. XIV.



Také tuto posici nechť si čtenář pozorně prohlédne a nechť se pokusí o kombinování nejlepší obrany (bez tahání figurami na prkně, tedy jen v mysli své, jako při skutečné partii). Naznačujeme pouze, že n. př. Va8—d8 ihned prohrává pro elegantní odvetu Ve7×f7, rovněž Dg6 (proč?)

Kombinace matové, vrcholící v matech lehkými figurami, jezdcem neb střelcem nevyskytují se ve skutečné hře tak často, jako maty dámou neb věží. Některé obraty nutno ale znáti, abychom si nedali ujíti elegantní výhru. Nejpůsobivější jest dusený mat samotným jezdcem, jenž začátečníka vždy překvapí. Kombinace matová jest zde obyčejně pětitahová na př. v této posici:

Posice č. XV.



Bílý na tahu docílí matu takto: 1. Dd4—d5+ Kg8—h8 2. Je5—f7+ Kh8—g8 (vezme-li věž jezdce, následuje mat druhým tahem, jak?) 3. Jf7—h6+ (dvojí šach, jezdcem a dámou) Kg8—h8 (není jiného tahu) 4. Dd5—g8+! Vf8×g8 5. Jh6—f7 mat. Věž mohla by státi také na e8.

Posice č. XVI.



Černý na tahu odláká obětí dámy věž s druhé řady: 1. Dh3—f1+ Vf2×f1 2. f3—f2+ a mat. Pěšec f2 kryje postupem zároveň pole g1.

NEROZHODNÁ HRA (REMIS).

Každá partie nekončí vítězstvím jedné strany. Mnohdy se stává, že nelze docíliti matu a pak se dává hra za remis, t. j. stává se nerozhodnou. (V turnajích, kde se výsledky hráčů zaznamenávají ve zvláštních tabulkách platí výhra jeden bod, remisa půl bodu.) Hra jest nerozhodnou v těchto případech:

1. Síly hmotné jsou v rovnováze, není také převahy posiční, hra dává se za remis vzájemnou dohodou (případ ten nastává i ve hře střední).
2. Obě strany opakují třikráte tytéž tahy, uznávajíce je za nejlepší (pravidlo turnajové, jež se ale různě stylisuje).
3. Hmotná převaha nestačí zřejmě ku docílení matu (ve hře končící, viz další pojednání.)
4. Hráč nutí soupeře stálým ohrožováním krále (věčným šachem) ku opakování obranných tahů. Obyčejně jest hráč, který takto hru udržuje nerozhodnou, hmotně slabší aneb sám silně ohrožen.
5. Nastane-li případ, ve kterém hráč na tahu jsoucí nemůže se hnouti žádným kamenem (ani figurou ani pěšcem), aniž by porušil základní pravidla hry. Král jeho není však přímo ohrožen (není v šachu). Situaci tu zoveme patem.

PAT A VĚČNÝ ŠACH.

Ve hře střední málokdy se naskytne příležitost ku kombinaci patové, poněvadž je na prkně více kamenů, za to věčný šach není vzácností. Zde dva příklady ze skutečných partií:

Posice č. I.

Černý: Bier.



Bílý: W. Paulsen.

V turnaji hamburském v roce 1885 došlo mezi Paulsenem a Bierem k posici č. I. Bílý hrál nyní 1. Vf7×g7 načež černý obětí jediné své figury docílil patu: Dc3×g3+ 2. Kh2—h1 (vezme-li dámu jest černý ihned pat) Dg3—g2+ 3. K neb V×D černý jest pat. Král nesmí na žádné pole, ježto by vstoupil do šachu, pěšec h5 jest zastaven v postupu pěšcem bílým h4, nemůže tedy černý vůbec táhnouti. Poněvadž však černý král není ohrožen, ale černému znemožněno dostáti povinnosti (i právu) tahu, považuje se v moderní hře šachové pat za hru nerozhodnou. Uvedený příklad má význam praktický a začátečník učiní dobře, když si základní ideu jeho zapamatuje.

Posice č. II.

Černý: Winawer.



Bílý: Blackburne.

I v posicích zřejmě vyhraných třeba opatrnosti. V posici hořejší (z turnaje berlínského r. 1881) vyhrál bílý snadno tahem S×g6+, kdyby však místo toho ihned proměnil pěšce b7 v dámu, docílil by černý hry nerozhodné patem, ev. stálým šachováním (věčným šachem) takto: 1. b7—b8D Dd2—c1+! 2. Kg1—h2 (vezme-li bílý dámu, nastane pat, neboť černý nemá tahu ani králem ani jezdcem ani pěšci; král nesmí do šachu, jezdec je vázán a pěšci jsou zastaveni) Dc1—f4+! 3. Kh2—g1 neb h1 (také nyní nastane pat, vezme-li bílý dámu černou na f4) Df4—c1+ Kh2 atd. tahy s obou stran se opakují, **jest hra tedy nerozhodnou buď patem neb stálým šachem (věčným šachem).** Také představením pěšce g2 na g3 bílý se nevyhne remise: 1. b7—b8D

Dd2—c1+ 2. Kg1—h2 Dc1—f4+ 3. g2—g3 Df4×f2+ 4. Kh2—h1 (není jiného tahu) 5. Df2—f1+ . Kh1—h2 6. Df1—f2+ atd. pravíme, že černý remisuje věčným šachem. Rovněž důležitý případ, u rochádové posice mnohdy se vyskytující.

Mnohem častěji nastati může pat ve hře končící, zvláště při jednoduchém matovém vedení zbylou převahou dámy a věže, aneb v důležité hře, ve které hledíme docílit výhry jediným nám zbylým pěšcem, za pomoci krále.

JEDNODUCHÁ VEDENÍ MATOVÁ.

Stává se, že zbyde některému z hráčů po šarvátkách hry střední pouze král, kdežto soupeř má kromě krále ještě jeden neb více kamenů. K výhře — docílení matu proti samotnému králi — stačí převaha samotné dámy neb věže neb dvou střelců aneb konečně převaha střelce a jezdce; dva jezdci nedocílí při správné obraně matu, nanejvýš patu. Také převaha jediného pěšce stačí přirozeně ku výhře, když možno pěšce dovésti na poslední řadu (osmou neb prvou), kde se promění ve figuru ku matu postačující, tedy buď dámu neb věž.

Ve všech uvedených případech jest možným mat pouze na okraji šachovnice; matují-li střelci v libovolném poli rohovém, při matování jezdcem a střelcem jedině v rohovém poli barvy střelce. Z toho plyne důsledně postup (systém) matování: za pomoci svého krále ubíráme samotnému králi tah za tahem terénu a zatlačíme ho znenáhla na okraj, po případě do rohu.

Král a dáma proti králi.

Mat jest možným nejdéle v desíti tazích a na libovolném poli krajovém. Krále zatlačíme na okraj různým způsobem, na příklad takto (viz diagram I.): 1. Da1—c3, tahem tím omezen král na čtverec d4 d8 h8 h4; Kd5—d6 (na Ke4 neb Ke6 můžeme se buď přiblížiti králem na g2,

I.



aneb omeziti krále tahem Dc5 na menší čtverec). 2. Dc3—c4 (aneb Kg2) Kd6—e5 3. Kh1—g2 Ke5—d6 4. Kg2—f3 Kd6—e5 (jiné tahy urychlí mat) 5. Dc4—c6 Ke5—d4 6. Dc6—b5 Kd4—c3 7. Kf3—e3 Kc3—c2 8. Db5—b4 Kc2—c1 9. Ke3—d3 Kc1—d1 10. Db4—d2 mat, aneb Db1 mat.

II.



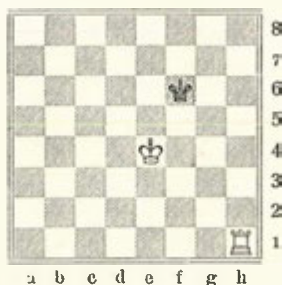
Bílý dá mat druhým tahem.

Ku cvičení předkládáme v diagramu II. postavení, jež se snadno může vyskytnouti, s požadavkem: Bílý jest na tahu a dá mat druhým tahem. Upozorňujeme, že tahem Kf8 neb Df7 černý by se octnul v patu a hra zůstala by nerozhodnou.

Král a věž proti králi.

Též zde možno dáti mat v libovolném poli okrajovém. V dané posici čís. III. vede rychle k cíli 1. Vh1—h6+; čímž se donutí král blíže k okraji, Kf6—g7 (na Kf6—g5

III.



následuje také Vh6—e6 a po Kg4 Vg6+, čímž nucen král na okraj) 2. Vh6—e6 Kg7—f7 3. Ke4—f5 Kf7—g7 4. Ve6—e7+ Kg7—f8 (na Kh6 jest mat druhým tahem, jak?) 5. Kf5—f6 Kf8—g8 6. Kf6—g6 Kg8—f8 7. Ve6—e5 neb e4, e3 atd., Kf8—g8 8. Ve5—e8 mat. Mat věží z libovolné posice, jest možným nejdéle v 16 tazích.

IV.



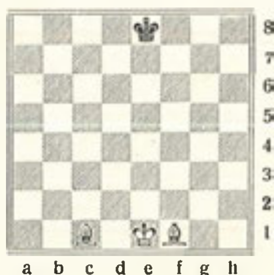
Černý na tahu dá mat třetím tahem.

Dle uvedeného snadno provedeme mat třetím tahem. Řešení jednoduché záhady (problému, úlohy), této přenecháváme našim čtenářům ku cvičení.

Král a dva střelci proti králi.

Mat jest možným pouze v některém rohovém poli. Střelce umístíme tak, aby brali králi co nejvíce polí, nej-

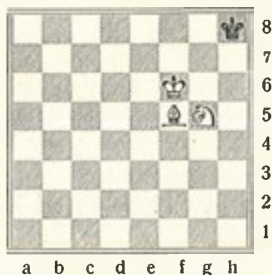
V.



výhodnější posice jsou ony, ve kterých střelci stojí vedle sebe, poněvadž omezují krále na určitý trojhran. Z postavení diagramu V. nejrychleji vede k cíli tato hra: 1. Sf1—h3 Ke8—d8 2. Sc1—f4 Kd8—e7 3. Ke1—e2 Ke7—f6 4. Ke2—f3 Kf6—e7 5. Sh3—f5 (nyní stojí střelci vedle sebe a král omezen na trojhran d8—e7—f6—g7—h8) Ke7—f6 6. Kf3—g4 (král se přibližuje) Kf6—e7 7. Kg4—g5 Ke7—d8 8. Kg5—f6 Kd8—e8 9. Sf4—c7 (střelci ženou nyní krále do rohu). Ke8—f8 10. Sf5—d7 Kf8—g8 11. Kf6—g6 Kg8—f8 12. Sc7—d6+ Kf8—g8 Sd7—e6+ Kg8—h8 Sd6—e5 mat.

Král, jezdec a střelec proti králi.

VI.



Mat jest možným jedině v rohu barvy střelce. Král brání se tedy nejlépe útěkem do rohového pole opačné barvy. Zahnání na okraj a do pole rohového jest dosti obtížné a vyžaduje přesnou, promyšlenou hru.

V postavení diagramu VI. musí černý král se zahnati na pole a8 (bílé rohové pole, ježto máme střelce na bílém poli). Postup jest tento: 1. Jg5—f7+ Kh8—g8 2. Sf5—e4 (získávání času, krátce řečeno: tempo) Kg8—f8 3. Se4—h7 (zamezuje ústup na g8) Kf8—e8 4. Jf3—e5 Ke8—d8 (král chce uniknouti mimo okraj, na Kf8 sleduje Jd7+ Ke8, Ke6 Kd8, Kd6 Kc8, Se4 atd.). 5. Kf6—e6, Kd8—c7 černý, jak se zdá, uniknul nebezpečí, následujícím manévrem ale rychle se zatlačí zase na okraj (viz diagram VII.).

VII.



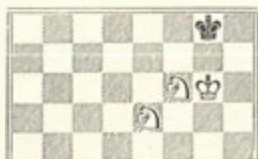
Postavení vedlejšího diagramu dlužno si zapamatovati jako nejdůležitější z celého postupu. Bílý pokračuje takto: 6. Je5—d7 Kc7—c6! 7. Sb7—d3! (nyní vzato králi pole b5) Ke6—c7 na Kb7 přiblíží se bílý králem) 8. Sd3—e4 Kc8—d8 (chce uniknouti zase na h8(9. Ke6—d6. Kd8—e8 10. Se4—g6+ Ke8—d8 11. Sg6—f7 (tempo) Kd8—c8 12. Jd7—c5 (viz diagram VIII.) Kc8—d8 13.

VIII.



Jc5—b7+ Kd8—c8 14. Kd6—c6 Kc8—b8 15. Kc6—b6 Kb8—c8 16. Sf7—e6+ Ka8—b8 17. Se6—d7 (tempo) Kb8—a8 18. Jb7—c5 Ka8—b8 19. Jc5—a6+ Kb8—a8 20. Sd7—c6 mat.

D v a j e z d c i nezmatí samotného krále, leč kdyby týž chybně táhl, n. př. v posici dolejší, kdyby nyní šel na rohové pole h8, následuje mat jezdcem na f7: Je5—f7 mat. Ustoupí-li ale na f8, pak nedocílí bílý matu.



Jednoduchá vedení matová, o nichž jsme dosud pojednali, dlužno sice znáti, ale v praksi dobrých hráčů v z d á v á s e obyčejně ten, jemuž zbyl pouze král, když soupeř má dámu neb věž, neb dva střelce. Jen při končící hře (matovém vedení) j e z d c e m a s t ř e l c e m stává se někdy, že slabší strana žádá, aby soupeř provedl mat d o p a d e s á t i t a h ů, poněvadž matování toto jest skutečně obtížno.

V každé končící hře má slabší strana právo žádati na soupeři, aby provedl mat nejdéle v padesáti tazích, avšak po každém braní začíná se počítat znova.

KRÁL A PĚŠEC PROTI KRÁLI.

Podaří-li se hráči dovésti byť jediného pěšce na poslední řadu, pak vyhraje, poněvadž promění pěšce v dámu (nebo věž). Každý dobrý hráč musí znáti důležitou končící tuto hru, jak v útoku tak i v obraně. S a m o t n ý p ě š e c v y h r á v á snadno, když může bez překážky postupovat, a soupeřův král jsa p ř í l i š v z d á l e n ý, n e m ů ž e h o z a c h y t i t (viz diagram I.).

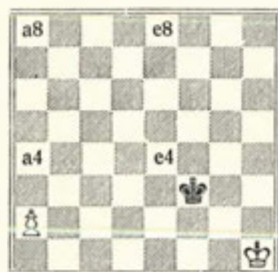
I.



Bílý na tahu vyhraje.

Bílý vyhraje postupem pěšce: a4, a5 atd., černý král je příliš vzdálen. Jiný způsob ale nevede k výhře, na př.: Kg2?, ježto černý král nabude času tahem Kf6, jak se každý snadno sám přesvědčí.

II.



Nerozhodná hra, nechť táhne kdokoliv.

V postavení diagramu II. zachytí černý pěšce i když není na tahu. Začátečník nechť si k usnadnění výpočtu zapamatuje toto pravidlo: Vzdálený král zachytí vždy pěšce volného (předpokládaje, že král soupeřův je rovněž vzdálen od svého pěšce a nemůže mu přispět na pomoc) když může vstoupiti do čtverce utvořeného králem, pěšcem a okrajovým polem. Tedy v našem případě vstoupí (po a2—a4) král na e4, do čtverce a4—e4—e8—a8 a remisuje. Patrno, že by zachytil pěšce i z polí f8, f7, f6, f5, f4, nikoli však s f2. Pomůcka tato uspoří vypočítávání a manévrování prsty po šachovnici.

Nejčastější a proto také nejdůležitější jsou posice, ve kterých osamělý král ovládá pole krajové, na které pěšec spěje. Tu nutna jest součinnost krále silnější strany, ale přes to bývá hra mnohdy remis.

III.

a b c d e f g h



Černý na tahu prohrává.
Bílý na tahu, remis.

V postavení č. III. vyhraje bílý jen tehdy, je-li černý na tahu: 1. . . . . Kf8—e8 2. e6—e7 Ke8—d7 3. Kf6—f7 a vyhraje. Pěšec postoupil na sedmou řadu, aniž by dával šach.

Je-li bílý na tahu, pak zůstává hra nerozhodnou při správné obraně n. př. 1. e6—e7+ Kf8—e8! 2. Kf6—e6 (jinak ztrácí pěšce) černý jest pat. Bílý může svádět černého ku chybě n. př. takto: 1. Kf6—e5 Kf8—e7 2. Ke5—f5 Ke7—e8!! jedině správné na Kf8 prohraje černý, ježto bílý vynutí postavení v diagramu III., kde černý je na tahu, tahem Kf5—f6!

Z uvedeného lze stanoviti pravidlo: Pěšec na šesté řadě vyhraje, může-li postoupit na řadu sedmou, aniž by dával šach. Postavení králů v III. diagramu zove se oposicí, lze tedy formulovat pravidlo také takto: Silnější strana, jejíž pěšec je na šesté řadě, vyhrává, když donutí krále osamoceného, aby šel z oposice.

IV.



Bílý vyhraje nechť je na tahu kdokoliv.

Pěšec na páté řadě vyhraje proti králi samotnému, když se podaří umístiti krále na šesté řadě před pěšce, jako v posici č. IV. Zde vyhraje bílý vždy, nechť je na tahu kdokoliv. Na př. bílý na tahu: 1. Ke6—d6 (neb f6) Ke8—d8 (neb f8) 2. e5—e6 Ke8 3. e6—e7 dospěl na řadu sedmou, aniž by dával šach, jako v posici č. III. Černý na tahu: 1. . . . Ke8—d8 (neb f8) 2. Ke6—f7 (neb d7) a vyhraje, poněvadž pěšec králem krytý postupuje bez překážky na e8.

Zřejmo, že bílý vyhraje i když pěšec stojí na témž sloupci o několik polí vzdálen za králem, tedy v posici diagramu IV. na e4 neb e3 neb e2.

V.

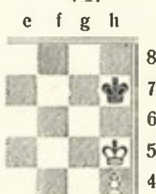


Bílý na tahu vyhraje.
Černý na tahu remisuje.

Bílý na tahu v posici č. V. snadno vyhraje tahem 1. Ke6 a postupem pěšce, čímž docílí posice č. IV. Je-li však na tahu černý, remisuje takto: 1. . . . . Ke8—e7 2. Ke5—f5 (táž hra se může opakovati na sloupci d) Ke7—f7! 3. e4—e5 Kf7—e7 4. e5—e6 Ke7—e8! (Kd8 neb f8 prohrává, jak nám známo) 5. Kf5—f6 Ke8—f8! atd. remis.

Uvedená pravidla neplatí pro věžové pěšce (na sloupci a, h). Samotný král vynutí vždy nerozhodnou hru, podaří-li se mu dosíci pole rohového, na které pěšec spěje.

VI.



Nerozhodná hra.

VII.

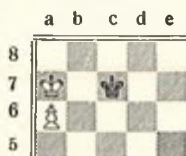


Nerozhodná hra.

Posice č. VI. je vždy remis. Na př. táhne-li černý: 1. . . . . Kg7 2. Kg5 Kh7 3. h5 Kg7 4. h6+ Kh7 5. Kh5 Kg8 6. Kg6 Kh8. Postoupí-li pěšec nyní na h7, je černý pat.

Ani převaha střelce nestačí někdy k výhře při věžovém pěšci, když samotný král opanoval pole proměny, z kterého nemůže býti vypuzen, když tedy střelec je opačné barvy rohového pole, jako n. př. v posici č. VII. 1. Sg4—f5+ Kh7—h8! (Chybným byl by ústup na h6, načež bílý vyhraje tahem 2. Sg6 Kg5 3. Kg7!) 2. Sf5—e6 (neb jakkoliv, aby černý nebyl pat) Kh8—h7 3. Se6—f7 Kh8 remis.

VIII.



Remis.

Také jiným způsobem udrží věžový pěšec remis, když totiž, jako v posici č. VII., nastane posice, ve které samotný král může krále soupeřova omeziti na krajový sloupec.

Bílý na tahu: 1. Ka7—a8 Kc7—c8! 2. Ka8—a7 Kc8—c7 remis; kdyby místo toho v 2. tahu postoupil pěšcem na a7, jest černý pat.

Černý na tahu: 1. . . . . Kc7—c8 (Kc6 bylo by ovšem chybné) 2. Ka7—b6 Kc8—b8 a dosáhne rohového pole. Hra je v každém případě nerozhodnou.

Někdy ani převaha jezdce nevynutí výhru, když král je uzavřen v rohu, n. p. v této posici (č. IX.). Jezdec musí táhnouti:

IX.



Remis, je-li na tahu bílý, jinak vyhraje bílý.

1. Jd5—e7+	Kc8—c7	remis.
2. Je7—f5	Kc8—c7	
3. Jf5—d6+	Kc7—c8	

Kdyby černý byl na tahu, musí bílého krále uvolniti a prohraje.

V posici č. IX. vyhraje bílý snadno se střelcem (místo jezdcem) kterékoliv barvy, nechť na tahu kdokoliv, jak se čtenář snadno může přesvědčit.

Složitější hry pěšcové, zejména pěšců proti pěšcům, jsou dosti obtížné a nejlépe poslouží častá hra se silným protivníkem ku docílení žádané zde správnosti, jakož i studium vhodných partií.

Seznali jsme, ve kterých případech vyhrává pěšec proti samotnému králi, jakož i ve kterých posicích bývá hra nerozhodnou. Dlužno ještě zmíniti se o zápase pěšce podporovaného králem proti figurám. Zřejmo, že pěšec remisuje vždy proti samotnému střelci a králi aneb proti samotnému jezdci a králi, poněvadž tyto figury nestačí

ku matování, zbývá tedy jen pojednati o hře pěšce proti věži neb dámě. Hry tyto se v praksi často nahodí a proto i začátečník musí si dobře osvojiti správný útok i obranu.

Pokud pěšec nepostoupil neb je-li král jeho vzdáleným, vyhraje dáma i věž snadno. Král silnější strany se přiblíží a dobude pěšce za pomoci figury. Postouplý pěšec, králem podporovaný, remisuje však často i proti dámě, když král silnější strany je příliš vzdálený.

Král a věž proti králi a pěšci.

I.



Bílý remisuje.

V posici č. I. remisuje bílý snadno postupem pěšce na g7 a krále svého na h7. Černý král je příliš vzdálený, nezbude tedy leč obětovati dříve či později věž za pěšce.

II.



Bílý na tahu, černý vyhraje.

Pěšec na předposlední řadě také někdy vyhrává proti věži, n. p. v postavení č. II. Černý hrozí na d1 proměnit

pěšce v dámu a vyhrát, bílému zbývá pouze 1. Ve5—e8 Kd6—d7! vyhrávající tah, nyní nemůže bílý zabrániti dámě a prohraje, ježto dáma a král proti králi a věži skorem vždy vítězí.

III.



Černý na tahu vyhraje.

Dva spojení pěšci, na šesté své pole postouplí, vyhrávají vždy proti věži, když králové jsou vzdáleni, n. př. v posici č. III.

1. . . . . b3—b2
2. Vf3—f1 c3—c2
3. Vf1—g1+ Kg4—h3
4. Ke4—f3 b2—b1 D neb c2—c1 D a vyhraje.

Dáma a král proti králi a pěšci.

Dáma vyhrává vždy proti pěšci, jenž dosud nedosáhl sedmé (předposlední) řady, i tehdy, je-li král vlastní vzdálený. Rovněž *vyhrává vždy proti pěšcům* b, d, e, g na předposlední řadě stojícím, *pěšci* a, c, f, h *však remisují*, když král silnější strany je vzdáleným. Pravidlo to dlužno si dobře zapamatovati.

I.

(Pěšci b, d, e, g.)



Bílý na tahu vyhraje.

Systematický postup hry proti středním a jezdcovým pěšcům (b, d, e, g) znázorňujeme na posici č. I.

1. Dd5—f5+ Kf2—g2 2. Df5—e4+ Kg2—f2 3. De4—f4+ Kf2—g2 (král vyhýbá se poli e1, kde by překážel pěšci v postupu a umožnil soupeři, aby se přiblížil králem) 4. Df4—e3 Kg2—f1 5. De3—f3+ Kf1—e1 (nyní ale musí král ustoupiti na e1) 6. Kc5—d4! Ke1—d2 (na Kd1 sleduje Kd3!) 7. Df3—d3+ Kd2—e1 8. Kd4—e3 a vyhraje.

II.

(Pěšci c, f.)

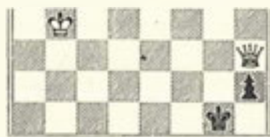


Bílý na tahu, nerozhodná hra.

V posici č. II. nevede naznačený postup k cíli, černý brání se patem: 1. Df4—g4+ Kg2—h2 2. Dg4—f3 Kh2—g1 3. Df3+; kdyby stál pěšec na jiném sloupci, musil by král nyní pod pěšce, v posici dané ale může do rohu: Kg1—h1! a hra je remis. Vezme-li bílý pěšce, je černý pat, ježto hrozí ale postup na f1 nemá času, aby se králem přiblížil. Podobně u pěšce c.

III.

(Pěšci a, h.)



Bílý na tahu, nerozhodná hra.

U věžových pěšců dojde vždy k posici č. III. Černý brání se rovněž patem: 1. Dh3—g3+ Kg1—h1! remis. Přibliží-li se král, je černý pat.

SROVNÁNÍ SÍLY FIGUR VE HŘE KONEČNÉ.

Ve hře střední mění se dle posice význam a tím i absolutní hodnota figur.

Většina partií rozhoduje se ale teprve ve hře končící, ve které se obyčejně jedná o uplatnění dosažené hmotné převahy. Z toho plyne, že je velice důležito znáti vzájemný poměr sil šachových figur, jenž v končící hře na rozdíl od hry střední nejjasněji se jeví. Průměrná hodnota šachových figur, bereme-li za jednotku sílu pěšce, je asi tato:

Jezdec = 3
Střelec = 3
Věž = 5 = lehké figuře a dvěma pěšcům.
Dáma = 8 = dvěma věžím neb třem lehkým figurám.
Král = 4

Různé odchylky od přibližných těchto údajů seznáme z následujících statí:

Dáma.

Nejmocnější figura šachová vyhrává snadno proti jedné lehké figuře, proti samotné věži, někdy i proti věži a pěšci. Tři lehké figury neb dvě věže obyčejně remisují proti dámě, rovněž věž a jedna lehká figura. Někdy se podaří i dvěma lehkým figurám docíliti hry nerozhodné proti dámě, když jsou kryty králem a zabraňují nepřátelskému králi, aby se přiblížil. K tomu cíli umístíme jezdce neb střelce vedle sebe a králem je kryjeme. V praksi zřídka dojde k zápasu dámy proti samotným lehkým figurám, pročež týž jako méně důležitý zde pomíjíme. Častěji ale bojuje samotná věž proti dámě, v některých posicích docílí remis bráníc se patem, n. př. v postavení diagramu I., je-li černý na tahu (viz příští stránku).

1. . . . . Vg7—h7+ 2. Kh1—g2 Vh7—g7+ 3. Kg2—f3 Vg7—f7+ 4. Kf3—g4 (ustoupí-li král na sloupec e, remisuje černý tahem Ve7!) Vf7—g7+ 5. Kg4—f5 Vg7—f7+ 6. Kf5—g6 Vf7—g7+ 7. Kg6—h6 (jestli Kf6, tedy Vg6+! a černý jest po K×g6 pat) 7. . . . . Vg7—h7+ remis, vezme-li král věž, jest černý rovněž pat.

I.



Černý na tahu vynutí remis.

Dáma vyhraje proti samotné věži, když se podaří zatlačiti krále na okraj a donutiti věž, aby opustila výhodnou posici, ve které je kryta králem. Postup hry jest asi tento:

II.



Bílý vyhraje.

1. Dg8—b3 Ve4—f4 (aneb Ve3, věž musí zůstat poblíž krále, jinak snadno ji dáma dobude šachováním) 2. Db3—d5+ Ke3 3. Ke5 Vf3 4. Dd4+ Ke2 5. Ke4 (silnější strana zatlačuje krále i věž soustavně na okraj) Vf2 6. Dd3+ Ke1 7. Db1+ (nikoliv Ke3? načež by černý vynutil remis tahem Vf3+!) Kd2 8. Db2+ Ke1 9. Dc1+ Ke2 10. Dg1 Vf6 (jestli Vf1 tedy 11. De3+ Kd1 12. Kd3 vyhraje) 11. Dg4+ Kf1 12. Ke3 Vf2 13. Dh3+ Kg1 (Vg2? 14. Kf3!) 14. Dg3+ Kh1 (na Vg2 sleduje 16. De1+ Kh2 17. Kf3) 15. Dh4+ Vh2 16. De1+ Kg2 17. Df2+ Kh3 18. Df3+ Kh4 19. Kf4 a vyhraje.

Dáma proti dámě a pěšci docílí nerozhodné hry stálým šachováním. Proti dámě a dvěma pěšcům, zejména spojeným, prohrává, neboť silnější straně se podaří schovati krále za pěšce a uniknouti tak věčnému šachu.

Věž.

Věž jediná prohrává proti dvěma věžím, vyhrává však v některých případech proti jediné lehké figuře, n. př. buď střelci neb jezdci. Ovšem většinou jsou hry tyto nerozhodnými. Věž a dva spojení pěšci jsou silnější dvou lehkých figur. Věž docílí remisy proti lehké figuře a pěšci, když ne jinak, tedy obětí za pěšce. Výhra proti střelci (i jezdci) je velice nesnadnou (i když je teoreticky možnou), podobně jako výhra věže a střelce proti samotné věži.

Lehké figury.

Síly jezdce a střelce jsou si as rovny. Viz bližší na na stránce 16. Tři lehké figury rovnají se silou dámě, zejména dva střelci a jezdec, jsou ale o něco slabší dvou věží. Zde ovšem přijde na zvláštní posici. Údaje tyto jsou ale pravidlem, jež ovšem připustí výjimky. Dva střelci jsou absolutně vzato trochu silnější dvou jezdců, neboť mohou přivoditi mat. Lehká figura a dva pěšci obyčejně vyhrávají proti věži (předpokládáme pěšce málo postouplé, neboť jinak je výhra snadná, jak jsme již seznali).

PŘEHLED OTEVŘENÍ (ZAČÁTKŮ HRY).

A. volné hry: 1. e2—e4 e7—e5

(Nejsprávnější a dnes nejvíce hrané začátky označeny jsou proloženým písmem.)

Philidorova obrana:	2. **Jg1—f3**	**d7—d6**		
Ruská hra:	2. „	**Jg8—f6**		
Gambit v obraně:	2. „	**f7—f5**		
Španělská hra:	2. „	**Jb8—c6**	3. **Sf1—b5**	
Anglická hra:	2. „	„	3. **c2—c3**	
Hra dvou jezdců:	2. „	„	3. **Sf1—c4**	**Jg8—f6**

Uherská hra:	2. **Jg1—f3 Jb8—c6** 3. **Sf1—c4 Sf8—e7**
Italská hra:	2. **Jg1—f3 Jb8—c6** 3. **Sf1—c4 Sf8—c5**
Giuoco piano:	2. **Jg1—f3 Jb8—c6** 3. **Sf1—c4 Sf8—c5** 4. **c2—c3**
Evansův gambit:	2. **Jg1—f3 Jb8—c6** 3. **Sf1—c4 Sf8—c5** 4. **b2—b4**
Hra tří jezdců:	2. **Jg1—f3 Jb8—c6** 3. **Jb1—c3**
Hra čtyř jezdců:	2. „ „ 3. „ **Jg8—f6**
Škotská hra:	2. **Jg1—f3 Jb8—c6** 3. **d2—d4** e5×d4 4. **Jf3×d4**
Škotský gambit:	2. **Jg1—f3 Jb8—c6** 3. **d2—d4** e5×d4 4. **Sf1—c4**
Vídeňská hra:	2. **Jb1—c3**
Alapinovo otevření:	2. **Jg1—e2**
Střelcem krále:	2. **Sf1—c4**
Střední gambit:	2. **d2—d4**
Severní gambit:	2. „ e5×d4 3. **c2—c3**
Králův gambit:	2. **f2—f4**

B. Jiné odvety na 1. e2—e4

Francouzská hra:	1. e2—e4 **e7—e6**
Sicilská hra:	1. „ **c7—c5**
Caro-Kann:	1. „ **c7—c6**
Pěšcem dámy proti pěšci krále:	1. „ **d7—d5**
Fianchetto dámy:	1. „ **b7—b6**
„ krále:	1. „ **g7—g6**

C. Otevření pěšcem dámy. 1. d2—d4.

Holandská hra:	1. d2—d4 **f7—f5**
Pěšcem dámy:	1. „ **d7—d5**
Blakmarův gambit:	1. „ „ 2. **e2—e4**
Gambit dámy:	1. „ „ 2. **c2—c4**
Gambit dámy přijatý:	1. „ „ 2. „ **d5×c4**
Gambit dámy odmítnutý:	1. d2—d4 **d7—d5** 2. **c2—c4** **e7—e6** (neb c7—c6)

Albinův protigambit: 1. d2—d4 **d7—d5** 2. **c2—c4** **e7—e5**
Čigorinovo odmítnutí: 1. d2—d4 **d7—d5** 2. **c2—c4** **Jb8—c6**
Dámin gambit v obraně: 1. d2—d4 **d7—d5** 2. **Jg1—f3** **c7—c5**
Stonewall: 1. d2—d4 **d7—d5** 2. **e2—e3** e7—e6 3. **f2—f4**

D. Jiné začátky.

Anderssenovo otevření: 1. **a2—a3** (na odvetu e7—e5 2. c2—c4)
Van't Kruyz: 1. **e2—e3**
Pěšcem dám. střelce: 1. **c2—c4** (sicilská v útoku)
Holandská hra v útoku: 1. **f2—f4**
Fromův gambit: 1. „ **e7—e5**

Z volných her nejčastěji se nyní užívá — aspoň v turnajové praksi — solidních začátků, zejména hry španělské, vídeňské, čtyř jezdců a italské, dosti zhusta i obrany ruské a hry dvou jezdců. Gambity netěší se oblibě, jako v dřívější romantické době. Proslavený králův a Evansův gambit, nevyčerpatelný zdroj živých i půvabných kombinací, vyžadují příliš mnoho teoretické znalosti a napiaté pozornosti již v nejprvnějších tazích, není divu, že se jim prakse turnajová vyhýbá. Kromě toho lze gambity obyčejně výhodně odmítnouti, tak Evansův gambit ústupem na b6 (1. e2—e4 e7—e5 2. Jg1—f3 Jb8—c6 3. Sf1—c4 Sf8—c5 4. b2—b4 Sc5—b6!), gambit králův pak tahem Sf8—c5 (1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Sf8—c5!) neb tahem 2. . . . . d7—d5. Studium přijatého gambitu Evansova neb králova zdá se tedy zbytečným zatížením paměti. Ve volných partiích však hraje se králův gambit dosud, neboť temperamentní hráči rádi se pobaví spletitými a dobrodružnými jeho kombinacemi. Nesprávnost Muziova gambitu, z nejživějších her, není dosud dovozena, gambit střelcův považuje se za úplně korektní. Teorie králova gambiu jest velmi rozsáhlá, celé generace na ni pracovaly. Spokojíme se zde pouze s udáním jmén několika hlavních variant přijatého gambitu.

Přijatý králův gambit:	**1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5×f4**
Jezdcův gambit:	3. Jg1—f3 (všeobecný název)
„ „	3. „ g7—g5 (pravidelná obrana)
Cunninghamův gambit:	3. Jg1—f3 Sf8—e7
Kieserického gambit:	3. Jg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Jf3—e5
Allgaierův gambit:	3. Jg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Jf3—g5 h7—h6 6. Jg5×f7
Philidorův gambit:	3. Jg1—f3 g7—g5 4. Sf1—c4 Sf8—g7 5. h2—h4 h7—h6
Oběť střelce:	3. Jg1—f3 g7—g5 4. Sf1—c4 g5—g4 5. Sc4×f7+
Muziův gambit:	3. Jg1—f3 g7—g5 4. Sf1—c4 g5—g4 5. 0—0
Salviův gambit:	3. Jg1—f3 g7—g5 4. Sf1—c4 g5—g4 5. Jf3—e5 Dd8—h4+ 6. Ke1—f1 Jg8—f6
Cochranův gambit:	3. Jg1—f3 g7—g5 4. Sf1—c4 g5—g4 5. Jf3—e5 Dd8—h4+ 6. Ke1—f1 f4—f3
Silberschmidtův gambit:	3. Jg1—f3 g7—g5 4. Sf1—c4 g5—g4 5. Jf3—e5 Dd8—h4+ 6. Ke1—f1 Jg8—h6
Střelcův gambit:	3. Sf1—c4 (všeobecný název)
„ „	3. „ Dd8—h4+ 4. Ke1—f1 g7—g5 klasická obrana
„ „ (nejlepší obrana)	3. „ d7—d5 4. Sc4×d5 Dd8—h4+

Tak zvaná klasická obrana gambitu střelcova je slabší než 3. . . . . d7—d5

Hrací řád.

Hrací řád vymezuje vzájemná práva i povinnosti obou hráčů průběhem hry. Může se totiž státi, že některý z hráčů poruší — bezděčně či úmyslně — základní pravidla, zejména pokud se týče položení šachovnice, umístění a chodu kamenů, obrany ohroženého krále, oprávněnosti rochády. Ve všech těchto případech dlužno dbáti zvláštních ustanovení.

1. Zpozoruje-li některý z hráčů před dokonaným čtvrtým tahem nějakou nesprávnost v postavení šachovnice nebo kamenů, může žádati, aby byla chyba odstraněna. Po čtvrtém tahu jest k tomu potřebí svolení soupeřova.

(O správném položení šachovnice, umístění kamenů viz str. 2.—4.)

2. Ohrožení krále budiž hlášeno (slovem: „šach"). Hráč, jehož král jest ohrožen, jest ale povinen, když nebezpečí zpozoroval, vyprostit krále z nebezpečí(viz str. 21.) i tenkráte, když soupeř — buď nedopatřením či úmyslně — opomenul šach hlásiti. Zůstal-li král v šachu po několik tahů, aniž by některý z hráčů toho zpozoroval, dlužno se vrátiti k posici, ve které byl král ohrožen. Nepamatují-li si hráči postup hry (po šachu), pak je hra neplatnou.

3. Když některý z hráčů nesprávně táhl (proti ustanovení o chodu kamenů, neb o rochádě), pak může soupeř žádati buď:

a) aby táhl správně týmž kamenem, nelze-li tak, aby táhl správně jiným kamenem; aneb

b) aby táhl králem („za trest králem"); aneb konečně

c) může určiti, aby učiněný tah — přes nesprávnost — zůstal v platnosti.

Z těchto tří možností může zvoliti ovšem pouze jedinou.

4. Dotkne-li se hráč svého kamene, musí jím táhnouti (dotknuto — hráno, pièce touchée, pièce jouée, viz str. 6.). Dotkne-li se kamene soupeřova, musí ho vzíti (je-li to vůbec možno). Když před dotknutím se kamene projeví hráč (slovem „opravuji" neb jinak) úmysl, postavení dotyčného kamene pouze opraviti, nepodléhá hořejšímu pravidlu.

5. Dotkne-li se hráč kamene, jímž ale nemůže táhnouti, aniž by porušil základní pravidla, aneb dotkne-li se kamene soupeřova, který nemůže vzíti, pak jest soupeř oprávněn (dříve než sám táhne) uložiti mu, aby táhl králem (nesmí však rochovati). Když však králem táhnouti nemůže, odpadá pokuta.

6. Tah jest ukončen, jakmile hráč kámen z ruky pustil. Dokončený tah nesmí býti vzat zpět, když jinak se nepříčí základním pravidlům (viz ustanovení č. 2. a 3. o ohroženém králi a o nesprávných tazích.)

7. Opakují-li se s obou stran tytéž tahy, aneb táž serie tahů třikráte, má každý z hráčů právo prohlásiti hru za nerozhodnou.

8. V každém stadiu partie, zvláštně ve hře končící, má hráč právo žádati od protivníka ukončení hry matem do padesáti tahů. Od každého brani kamene neb od tahu pěšcem (jímž se patrně posice t r v a l e změní), počne se počítati znovu.

Ve sporných případech nechť se přenechá rozhodnutí zkušenému znalci hry. —

Hráči, kteří neznají dokonale pravidla hry, zejména starší praktikové, hlásí také útok na dámu slovem gardez (pozor). Toho není ale třeba. Začínati lze pouze j e d i n ý m t a h e m, leč by hráč dal výhodu dvou neb tří tahů. Pěšec na posledním poli musí býti proměněn, a sice v kteroukoliv f i g u r u (vyjma ovšem krále), bez ohledu na vlastní figury, dosud na prkně se nalézající (můžeme tedy měnit pěšce v druhou dámu, neb ve třetí věž, střelce či jezdce).

Kromě ustanovení hracího řádu dbáti jest různých pravidel slušnosti při hře. Soupeře neobtěžujme mluvením při hře, nehartusme naň, aby táhl rychle, nefoukejme mu úmyslně kouř do obličeje. Prohru snesme klidně, bez planých výmluv na indisposici neb na štěstí soupeřovo. Zbytečně neprotahujme hru, je-li prohra naše zřejmá. Včasné vzdaní se karakterisuje již lepšího hráče. Šach jest dobrou školou sebeovládání, kdo duševní rovnováhu zachovati dovede, dosáhne i kýžených úspěchů. Chvat a neklid i nadanému hráči jen škodí.

Divák (kibic) nechť nemluví do hry, nechť nekriti suje — bez vyzvání hráčů — jednotlivé tahy neb průběh partie.

SLOVO ZÁVĚREČNÉ.

Vše dosud uvedené musí si začátečník řádně osvojiti, dříve než přistoupí ke studiu partií, aneb než sám se pokusí o praktickou hru. Seznámili jsme ho s materiálem, se základními pravidly i s cílem hry. Některé důležité kombinace matové nutno i začátečníku právě tak znáti, jako jednoduchá vedení matová a základní hry končící, neboť kdo chce rozuměti tahům v partii, musí znáti konečný cíl

hry. Důkladnější vniknutí do strategie šachové, to jest způsobu, jakým lze přivoditi konečný cíl, zajetí soupeřova krále, vyžaduje pilné studium dobrých vzorů (přehrávání dobrých partií s instruktivními poznámkami), jistotu a přehled docílíme pak jedině často hrou se silnějšími soupeři.

Nestává dosud metodické učebnice o vedení partie. Teorie zabývá se buď začátkem (otevřením) aneb hrou končící, vlastní střední hra předvádí se na hraných partiích, obyčejně dle otevření seřaděných, bez vnitřního pojítka. Roztroušené, často se opakující poznámky k nahodilým situacím, jsou samy o sobě sice správny a poučny, ale celkem pramálo přispívají k jednotnému názoru o strategii hry. Nejdůležitějším pokusem o metodickém zpracování hry střední jest dodnes Philidovova proslulá analysa hry šachové. Jednotné vyšší hledisko, s něhož na hru pohlíží, shrnul ve větu „pěšci jsou duší hry“, což zajisté znamená, že pěšci počtem i rostoucím svým významem během hry dávají celé hře ráz. Philidov tvrdil také, že záleží výhra jedině na správném vedení pěšců, kdežto figury jsou zde k tomu, aby postup ten řádně připravily a chránily. Názor ten byl by dojista správným, kdyby v partii rozhodovala jedině hmotná přesila, neb kdyby cílem hry bylo zničení vojů nepřátelských. Stará škola italská kladla hlavní váhu na hru figurovou a přímý útok na krále. Oba směry podceňovaly význam otevření a teprve Morphy přesným a jasným založením hry, rapidním vývinem všech sil již záhy v otevření byl průkopníkem nového směru, z něhož znenáhla se vyvinul moderní styl. Možno tedy krátce karakterisovati dnešní mistrovskou praksi takto: Solidní, pevné otevření (španělská, francouzská hra, gambit dámy a pod.), rychlý vývoj všech figur na nejvýhodnější místa (o čemž v návodu často jsme se zmínili), jemný smysl pro slabosti ve hře protivníkově a využitkování byť malé převahy posiční až k udolání soupeře. Romantismu ve hře, útočení na zdařbůh dán výhost, ale danou příležitost ku rázné i elegantní hře dá si málokterý moderní mistr neb prvotřídní hráč ujíti. V každém okamžiku hry střední uvažuje o situaci ve hře konečné, když dle pravděpodobnosti osud partie nebude rozhodnut ve hře střední, neboť ztráta i jediného pěšce neb i jen horší posice pěšců může se stupňovat až ku prohře.